Game news

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

ALUNDRA 2

1ªs IMAGENS DA CONTINUAÇÃO DE UM DOS MELHORES RPGS DE AÇÃO DO PLAYSTATION

SNK VS CAPCOM

IMAGENS PRELIMINARES DO GAME DE LUTA MAIS ESPERADO DE TODOS OS TEMPOS

THE LEGEND OF ZELDA GAIDEN

FINALMENTE É REVELADA A MAIS NOVA SAGA DE LINK NO N64

GAMERS

ANO VI
NÚMERO 44
R$ 2,90

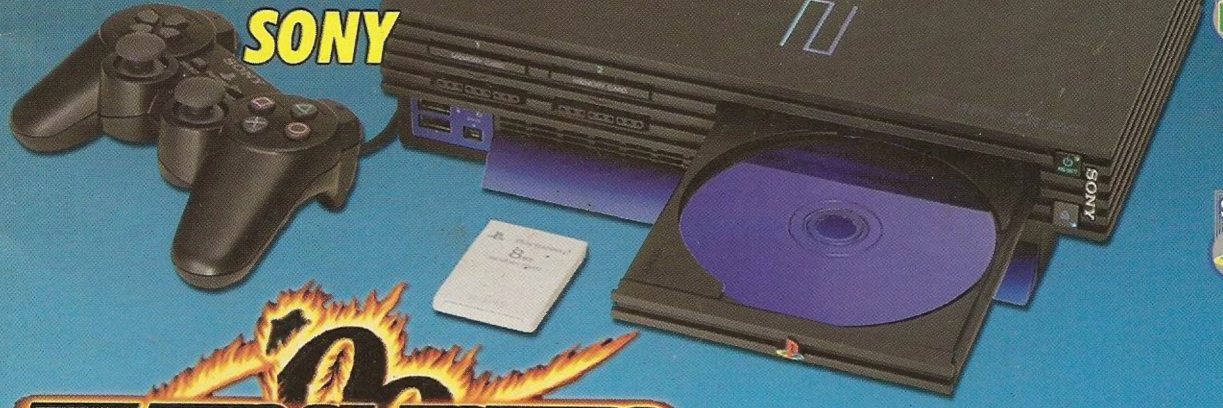
PLAYSTATION 2

escala

PROGAMES

REVELADO!

CONHEÇA TODOS OS DETALHES SOBRE O MAIS NOVO CONSOLE DA SONY



TRICK STYLE

OGRE BATTLE 64

SHADOW MAN

SOUL REAVER

THE KING OF FIGHTERS Millennium Battle

GOLPES PARA TODOS OS PERSONAGENS E VÁRIOS COMBOS PARA VOCÊ

COBERTURA DOS MAIORES EVENTOS DO JAPÃO

NINTENDO SPACEWORLD '99

TGS '99 FALL

AM SHOW '99

ISSN 1413-1471
44
9 771413 147002

TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS
MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

PROGAMES

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

Estamos entre as 90 maiores marcas de franquias do Brasil!!
(Censo de franchising, setembro de 1998)

CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:
TEL.: (0XX11) 3641-0444
FAX: (0XX11) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:
TEL.: (053) 4452-610
SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,
IRINO-CHO 4913-4, MESONSO PARUFA 301
T 4380-61

INTERNET: www.progames.com.br **E-MAIL progames@node1.com.br**

GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento@escala.com.br
Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Graziela Verde Sachetto, Fabiana de Araujo
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Alex Magno, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas
Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0**21) 575-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Colaboradores: José Donizete de Paula
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0**11) 3641-0444
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 1413-1471

PODE VIR QUENTE QUE ESTOU FERVENDO!

Há tempos não presenciávamos um mês com tantas novidades. Entre eventos da mais alta qualidade e lançamentos que colocam à prova nossas carteiras, o nono mês de 1999 ficará na história como um dos mais agitados da história dos games.

Com a preparação das gigantes do mercado para a temporada Natal 99, o mundo do entreterimento começa a se incendiar. Por todos os lados eventos de peso elevadíssimo afloram, mostrando ao público suas novas armas. Apenas para se ter uma idéia, nesta edição cobrimos na seção Game News — além de previews quentíssimos como os estudos preliminares de SNK vs. Capcom — cinco eventos que mobilizaram o mundo: a Shoshinkai / Nintendo Space World '99, exclusiva da Big N e para as produtoras de games para suas plataformas; a JAMMA / AM Show '99, com as maiores empresas no ramo de arcades; a segunda edição da conceituada Tokyo Game Show e seus recordes de público; a Sega of America, sob nova direção, dando sua cartada definitiva com o lançamento da novíssima plataforma da Sega no dia 9 de setembro de 99; e a inesperada conferência da Sony acerca de projeto PSY.

Mas não é só de previews que este mês se manteve. Lançamentos incríveis também povoaram este vasto mundo. A versão americana de Final Fantasy VIII — pela Electronic Arts Square, mostrando que a Square fez uma ótima escolha ao optar pela EA para publicar seus games nos States — e a versão final de Soul Reaver são os destaques para o 32-bit da Sony, ao passo que Ogre Battle 64 (um dos melhores episódios da saga já produzidos pela Quest), Hybrid Heaven e Shadow Man extrapolam as expectativas de qualidade e diversão para o Nintendo 64. Já o Dreamcast conta com os divertidíssimos lançamentos norte-americanos Ready 2 Rumble, Hydro Thunder e Tricky Style.

E, como o prometido, você também encontra nesta edição o resultado da promoção "Entre na Era 128-bit", com a listagem dos vários ganhadores. Você mandou suas cartas? Então o que está esperando? Vá correndo conferir se seu nome está na lista!

ERRAMOS

Bem, depois da edição quase perfeita que fora a 42, que poupou o último número de erratas, vem a pequena bomba: o erros da edição passada. Logo de início, na seção Game News (página 7), informamos que Breath of Fire IV estaria sendo desenvolvido no Japão... Mas o lançamento se daria primeiramente nos States e com lançamento para novembro! O correto é dezembro ainda deste ano no Japão. Um pouco mais à frente, ainda na mesma seção, página 9, tanto Dragon Warrior Monsters: Terry's Wonderland quanto a seqüência de Evolution seriam lançados para Playstation... Uma verdadeira evolução, eh? Os sistemas corretos, como você já deve ter imaginado, são Game Boy Color e Sega Dreamcast, respectivamente. O truque para se jogar com Shin Kyo em KOF'99, publicado nas páginas 22 e 66 (erro elevado ao quadrado?) também estavam incorretos, estando a retificação na matéria desta edição. Mas foi no índice o maior alvo de recriminações: à inexistência da tão esperada continuação da estratégia da versão japonesa de Final Fantasy VIII na página 39. Devido ao lançamento da versão americana do game e ao grande número de pedidos para a estratégia na Gamer Book, estamos preparando uma edição especial da Gamer Book dedicada inteiramente a esta obra prima. Uff... Uff... Apenas esperamos não quebrar este recorde de erros!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação, mais compacta que a anterior, mas ainda trazendo a mesma quantidade de informações e de forma mais compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Jogabilidade, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 44

128-bit de puro vislumbre gráfico...

Playstation 2 Página 19

SEÇÕES

GAME NEWS Página 11

Especial: Nintendo Space World '99 11
Especial: JAMMA '99 13
Especial: Tokyo Game Show '99 Fall 16
Especial: Lançamento do DC Americano 18
Especial: Conferência Oficial sobre o PSY 19
Super Mario RPG 2 24
Mother 3: The Fall of Pig King 24
The Legend of Zelda Gaiden 24
Breath of Fire IV 25
Ridge Racer 64 25
SNK Vs. Capcom 25
Legend of Dragoon 26
Mario Party 2 26
Tales of Eternia 27
Donkey Kong 64 27
Alundra 2: Mysteries of Evil Evolution 28
Street Fighter W Impact 28
Street Fighter EX 3 28
Rapidinhas 12

ESPAÇO DO LEITOR Página 32

Melhores do mes 32
Clubes 32
Cartas 32
Seção "Noiado"! 35
Feras do Traço 35

PRÓ DICAS Página 36

Mortal Kombat Gold 36
Ready 2 Rumble Boxing 37
Micro Machines 64 Turbo 37
Rugrats: Scavenger Hunt 38
Incoming 38
NFL 2K 38
Ace Combat 3 38
Tarzan 38
WWF: Attitude 38
Drakan: Order of the Flame 39
Game Shark 40
Bio Hazard 3: Last Scape. 40
Hot Wheels Turbo Racing 40

ÍNDICE

GAME NEWS
ESPAÇO DO LEITOR
PRÓ DICAS
MULTIMÍDIA
FLASH GAME

DREAM CAST

Página 41

Ready 2 Rumble Boxing 41
Hydro Thunder 42
Trick Style 43
Mortal Kombat Gold 44
FLASH GAME Sonic Adventure 56

N64

Página 45

Ogre Battle 64: Person of Lordy Caliber 45
Hybrid Heaven 46
Shadow Man 47
FLASH GAME New Tetris 57

PLAYSTATION

Página 48

Final Fantasy VIII 48
Legacy of Kain: Soul Reaver 50
Wip3Out 52
Need for Speed V-Rally 2 53
Dance Dance Revolution 2nd Remix 54
Winning Eleven 4 55
FLASH GAME Sled Storm 56
FLASH GAME Toshinden Subaru 56
FLASH GAME Um Jammer Lammy 56
FLASH GAME Star Ixiom 56
FLASH GAME Tony Hawk's Pro Skater 57
FLASH GAME Macross VF-X 2 57

PC MULTI MÍDIA

Página 58

Shadow Man 58
Drakan 59

ARC

Página 60

The King of Fighters'99: Millenium Battle 60

Ogre Battle 64

45

Um dos maiores clássicos de RPG Estratégico brilham no 64-bit da Nintendo

Soul Reaver

Raziel, o anjo da morte, na triunfante seqüência de Legacy of Kain

50

Drakan

58

Lara Croft na era medieval e dragões? Não, Drakan é isso e MUITO mais que isso

KOF '99

Os melhores golpes e combos deste arrasador sucesso da SNK nos Arcades

60

O excelente trabalho da Square Electronic Arts cobre os pequenos buracos da versão original

Final Fantasy VIII 48

RESULTADO DA PROMOÇÃO "ENTRE NA ERA 128"

1 - DREAMCAST + 1 JOGO

Ulisses P. da Silva Neto - Osasco - SP

1 - NEO-GEO CD + 1 JOGO

Alessandro P. de Menezes - São Paulo - SP

5 - CDS MULTIMÍDIA

Douglas C. Carvalho - São Paulo - SP
Fábio Eduardo Lerrigni - Santos - SP
Irailton C. da Silva - Taboão da Serra - SP
Leandro Takamatsu Inahara - Atibaia - SP
Luiz Eduardo Bruno - São Paulo - SP

100 - REVISTAS COM CD-ROM DA EDITORA ESCALA

Adalberto Manfrim - Palmeira das Missões - RS
Alencar Agostini - Campo Bom - RS
Alex de Moura - São Paulo - SP
Alexandre Grangeiro dos Santos - Fortaleza - CE
Anderson de Souza R. Noro - Santos - SP
Anderson Vanderlei Guedes - São Paulo - SP
André Brandão - Niterói - RJ
André S. Gonçalves - Praia Grande - SP
Breno Souza Almeida - Volta Redonda - RJ
Carlos Adriano A. da Silva - Gravataí - RS
Carlos Leonardo M. Xavier - Campo Grande - MS
Cássio Joshiyuki Imamura - Taboão da Serra - SP
Cecília Senra de Azevedo - Nova Iguaçu - RJ
Clayton Anderson de J. Tota - São Paulo - SP
Cleber Marcio dos Santos - São José dos Campos - SP
Cristina de O. Fernandes - Itanhaem - SP
Daniel Scarpeli - Caçapava - SP
Danilo Dutra da Costa - São Paulo - SP
Dennis Alves da Silva - São Paulo - SP
Douglas Mendes - Ribeirão Preto - SP
Douglas Severino - Petrópolis - RJ
Edmilson Silva - Volta Redonda - RJ
Edu Rocha Junior - Campo Grande - MS
Edvaldo de S. Cavalcanti - Primavera - SP
Elias Alves Chacon - Uberaba - MG
Emerson Leandro Guimarães - Apucarana - PR
Eric Menezes da Silva - Rio Grande - RS
Estevan Rudinar O. Flóres - Caxias - RS
Everton H. Silva Rodrigues - Brasília - DF
Ewerton Rogerio da Silva - São Paulo - SP
Fabiano Keith Kazuo Nagase - São Paulo - SP
Fabio Junior Lima dos S. Souza - São Paulo - SP
Fabio Nunes de Oliveira - Brasília - DF
Fabio Ribeiro Antunes - Lages - SC
Fabricio Paula Casassola - Joinville - SC
Fagner Alves de Almeida - Itapevi - SP
Felipe Lopes de Figueiredo - Rio de Janeiro - RJ
Fernando A. Dantas Júnior - Pereira Barreto - SP
Fernando Alves Pedrosa - São Paulo - SP
Francisco Edmar A. Santos - São Paulo - SP
Gilson Adriano Pereira de Sousa - São Paulo - SP
Guilhermo F. de Andrade - São Paulo - SP
Helton Martinez - Santa Barbara D' Oeste - SP
Igor Pimenta de Souza - Paranavaí - PR
Jadir Barbosa Miranda - Rio de Janeiro - RJ
Janete Rosa da Silva - Paracambi - RJ
Jeferson Flausino de Paiva - Itatiba - SP
Jefferson A. Brunelli - Maria Helena - PR
João Batista Pereira de Sousa - Cotia - SP
João Carlos Teles Garcez - Uberaba - MG
João Ricardo V. de Mello - Porto Alegre - RS
João Roberto V. de Oliveira - Belo Horizonte - MG
Jorge Luís Rodrigues da Silva - Santa Isabel - RS
José Alex Santos Pinheiro - Belém - PA
José Maria E. da Silva - Mangaratiba - RJ
José Renato R. Silva - Casa Branca - SP
Johnny Angelo da Silva Vila - Alvorada - RS
Juarib Rezende de Souza - Extrema - MG
Juliano da Silva - Novo Hamburgo - RS
Kátia da S. Grosman - Nova Iguaçu - RJ
Leandro de Moraes Blitzkon - Curitiba - PR
Leandro Domingos Ribeiro - Petrópolis - RJ
Leandro R. dos Santos - Sumaré - SP
Leonardo Silva de Medeiros - Rio de Janeiro - RJ
Lúcio Nunes de Almeida - São Gonçalo - RJ
Luiz Antonio dos S. Junior - São Bernardo do Campo - SP
Luiz Gustavo V. Castello - Rio de Janeiro - RJ
Marco Antonio C. de Souza - Francisco Morato - SP
Milton de Assis Ramos - Guarujá - SP
Nilson Quintela C. Junior - São Miguel dos Campos - AL
Paulo Roce da S. Cecotti - Santo André - SP
Pedro A. dos Anjos Cabral - São Paulo - SP
Phillip Francisco de A. Souza - Magé - RJ
Rafael da Silva Souza - São Paulo - SP
Rafael K. Smiderle - Lages - SC
Rafael Thomaz dos Santos - São José dos Campos - SP
Reinaldo P. Lacerda - Brasília - DF
Renato M. Andrade Neto - Brasília - DF
Renato Machado Martins - Dourados - MS
Rene Alexandre de Mira - Curitiba - PR
Roberto Cesar de Oliveira - Leme - SP
Rodrigo Alves de Almeida - São Paulo - SP
Rodrigo Sampronio Leme - São Paulo - SP
Roverson Wesley Dionizio - Mandaguari - PR
Thiago Freire Araújo - Goiânia - GO
Thiago Silva Duarte - São Paulo - SP
Thiago Usetelni - Carapicuiba - SP
Thiago Viviani Costa - São Bernardo do Campo - SP
Tiago da Silva Barreto - São Paulo - SP
Tiago de Azevedo Gomes - Belo Horizonte - MG
Vamberto da Silva - São Paulo - SP
Vinicius Bernardo Piffardini - Capivari - SP
Vinícius Letoni - Bento Gonçalves - RS
Virgínio Pasqualon Junior - Juiz de Fora - MG
Wagner Cabral Luciano - São Paulo - SP
Wesley O. de Santana - São Paulo - SP
Willian Douglas Romualdo - Itatiba - SP
Willian Pompilio H. da Silva - São Paulo - SP
Willian Silva Rodrigues - São Paulo - SP
Yuri Ezequiel G. Alves - Vitória da Conquista - BA

50 - KITS COM REVISTAS GAMERS

Adriano Beidacki - Porto Alegre - RS
Alberto Henrique M. de Amorim - Florianópolis - SC
Alexandre T. Menezes - Guarulhos - SP
Andrey Pchibilski - Umuarama - PR
Antonio da Silva Nunes Filho - Teresina - PI
Bruno Cesar de O. Ribeiro - Estância Velha - RS
Caio Fabricio Sfriso - Carapicuiba - SP
Carlos Alberto Gomes - Santos - SP
Carlos Eduardo S. de Oliveira - Brasília - DF
Cleber Rodrigues - Santo André - SP
Daniel Lima Albernaz - Brasília - DF
Daniel Souza Espatt - Gravataí - RS
Diego Marques Garcia - São Paulo - SP
Eder Kaoru Wada - Maringá - PR
Eduardo Dias da Silva - São Paulo - SP
Eduardo Henrique de Camargo - Boituva - SP
Edvaldo Rocha Cabral - Florianópolis - SC
Eric Henrique de Souza - Campo Grande - RS
Erika Urakawa Madureira - São Paulo - SP
Everton Luiz da Silva - Duque de Caxias - RJ
Fábio Sosnoski - São Paulo - SP
Fernando M. da Silva - Diadema - SP
Gilberto L. dos Santos - São Paulo - SP
Hemiston Martins Rocha - Ribeirão Preto - SP
Igor Lual - Santa Maria - RS
Jean Paulo de Souza - São Paulo - SP
Jorge Augusto de Souza - São Paulo - SP
Julio Cesar Scarpelini - São Paulo - SP
Leandro Rodrigues Diniz - Santa Luzia - MG
Leonidas Essvein Souza - Triunfo - RS
Luis Gustavo Magalhães - Campinas - SP
Luiz Guilherme Buriola - Mauá - SP
Luiz Henrique S. E. Silva - São Paulo - SP
Maicon G. C. dos Santos - São Paulo - SP
Marcelo Luiz Madureira - São Paulo - SP
Marcio Inacio Pires - Uberlândia - MG
Marcus Vinicius de S. Silva - Foz do Iguaçu - PR
Maycon Alexandro Barbuglio - Andradina - SP
Nelson G. M. Francisco - Belo Horizonte - MG
Odair Bacci Junior - Ribeirão Preto - SP
Raul Wilson L. Feitosa - Rio de Janeiro - RJ
Rodrigo Arvil de Sousa - Brasília - DF
Rogério Vallerius Trusz - Porto Alegre - RS
Ronaldo Araujo de Almeida - Brasília - DF
Ronan de Oliveira Soares - São Gonçalo - RJ
Tiago Dias do Santos - Osasco - SP
Tiago F. Morales - São Paulo - SP
Vicente Luiz C. de Moraes - Mogi das Cruzes - SP
Victor Silva Camargo - Bauru - SP
Waldemar de Souza - Serra - ES

Uma promoção da revista:

GAMERS

Em parceria com:

escala

The Ultimate Sports Arcade Game Center

TEC TOY

PROGAMES

ELE ESTÁ ENTRE NÓS.

©Sega Enterprises, ©Midway Home Entertainment 1998,1999.Todos os direitos reservados.

O que você quer que a gente diga? Que ele é o único no mundo com 128 bits? Que as imagens e a jogabilidade são de outro mundo?

Drea

Que no Japão teve fila a noite inteira pra poder comprar? Melhor não falar mais nada. O Dreamcast já está entre nós. E você?

mcast™

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS

SEGA®

MULTISHOW

APRESENTA:

STARGAME

Se você é daquelas pessoas que não trocam seus videogames ou seus jogos de computador por nada, você não pode deixar de assistir ao programa Stargame. Stargame apresenta as últimas novidades, lançamentos, dicas e informações sobre tudo o que está rolando de novo no universo dos games. E o apresentador Cristiano Gualda recebe, ainda, personalidades famosas para desafios incríveis. É o Multishow levando muito mais diversão até você.

Quintas às 18h30.

Horários alternativos: terças às 14h e quintas às 8h.

Só para quem tem Multishow.

www.multishow.com.br

Para assistir ao Multishow,
assine Net ou Sky – 0800-992211.

MULTI SHOW
CANAL GLOBOSAT

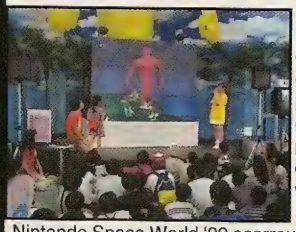
A FEIRA EXCLUSIVA DA NINTENDO REVELA OS PRINCIPAIS PROJETOS DA EMPRESA PARA A QUENTÍSSIMA TEMPORADA 1999 - 2000

NINTENDO SPACEWORLD '99

Organização e Diversão

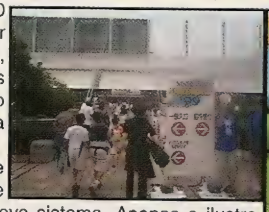
A Nintendo é uma companhia com uma política forte, às vezes severa e inflexível, mas extremamente organizada e caprichosa. Por este mesmo motivo, ela tem a sua própria feira no Japão, não participando de outros eventos como a própria TGS.

A Nintendo Space World (ou no japonês Shoshinkai, se preferir) é um evento que tem características muito próprias, refletindo a política da empresa. Assim como outros eventos no Japão, e diferente dos acontecimentos americanos (como a E3), a feira da Nintendo é totalmente aberta ao público. As pessoas visitam a feira para se divertir, vendo os últimos games e comprando produtos relacionados. Geralmente o público não fica totalmente satisfeito pois os eventos costumam lotar, ter um nível ensurdecedor de barulho e também uma organização insatisfatória. Este já não é o caso da Space World, pois, apesar do público ser grande, os exibidores são bem treinados e a multidão é constantemente organizada. Quando você joga algum game, o pessoal do show lhe dá uma breve explicação dos controles do jogo. O tempo de jogo é curto, mas você pode jogar em um monitor de 37 polegadas. Alguns estandes oferecem até fones de ouvido para você poder ouvir o som do game enquanto joga.

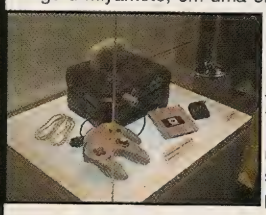


Alguns dos produtores dos jogos estavam presentes para observarem a reação dos jogadores com seus games. Este é o caso de Takashi Tezuka e Kazutoshi Iida (criador de Kyojin no Doshin 1), produtores da Nintendo, que observavam os jogadores e suas opiniões. A Nintendo ainda fazia pesquisas com os jogadores para saber a opinião de cada um sobre seus jogos. Isso é coisa que você não vê em uma Tokyo Game Show.

Organização e perfeccionismo à parte, a Nintendo Space World '99 ocorreu de 27 a 29 de agosto no Makuhari Messe (onde foi realizada a AOU '99) e atraiu uma multidão de 170 mil pessoas. Também, o que mais poderia acontecer quando se reúne Pokémon Gold e Silver, o 64DD, Zelda Gaiden e uma porção de títulos excelentes para Nintendo 64 e Game Boy juntos em um mesmo evento, e as portas deste evento são abertos para a massa ansiosa?

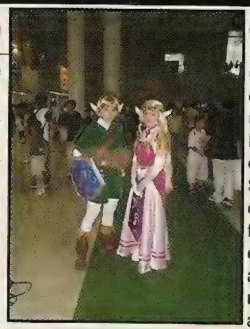


Houve uma grande decepção nesta Space World: nada de Dolphin. A Nintendo absolutamente não quis dar nenhuma posição quanto ao seu novo sistema. Apenas o ilustre Shigeru Miyamoto, em uma entrevista, deu suas opiniões e revelou pouca coisa sobre o projeto do console golfinho. Em compensação, a surpresa foi a firmação do Disk Drive para Nintendo 64, adiado incontáveis vezes e agora com jogos exibidos e um lançamento definido (inadiável, segundo a Big N). Além das surpresas, o show se resumiu a grandes títulos para Nintendo 64 e algumas surpresas para Game Boy (Pokémon roubou o show, pra variar). Vejamos então o melhor da feira para cada sistema.



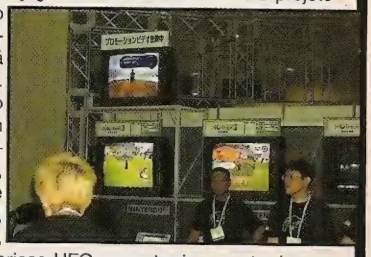
Nintendo 64

The Legend of Zelda Gaiden definitivamente roubou o show no N64. Depois do sucesso do clássico arrasa-quarteirões Ocarina of Time, todos estavam loucos para jogar a semi-seqüência/side story. Gaiden estava jogável em mais de 15 estandes diferentes da feira, e, quem quisesse a chance de jogá-lo um pouquinho, tinha que encarar uma fila de 1 hora e 15 minutos. Entretanto, esta espera era totalmente compensada por um demo de altíssima qualidade, com três cenários



diferentes: o Speed Tour, o Dungeon Tour e o Battle Tour. No primeiro você tinha uma corrida como Zora, como Goron, montando a pequena Epona e também uma área de caça à cavalo. O Dungeon Tour oferecia uma selva, uma área gélida e uma cidade de nozes. Por fim, no Battle Tour você podia enfrentar um Boss e um campo de batalha cheio de outros inimigos. Apesar do criador Shigeru Miyamoto não estar envolvido com a produção de Gaiden, a maioria do time de Ocarina of Time está fazendo um excelente trabalho para manter a diversão do título. O jogo trazia implementações gráficas, graças ao uso do expansor de 4MB de RAM, como um maior número de inimigos na tela, texturas mais complexas, ambientes muito mais vastos, tudo com um frame rate mais suave e constante. Tudo isso sem contar com as novas habilidades de Link, novos itens, um enredo novo e elementos mais fantasiosos. Confira mais detalhes no preview desta edição, e não se esqueça que o game está com data marcada para março de 2000 no Japão e o lançamento americano também foi confirmado, mas sem data certa.

Este ano, finalmente, Mother 3 (agora com o título completo de Mother 3: The Fall of the Pig King) apareceu em forma jogável. E não foi no 64DD. O projeto foi recentemente movido para o formato cartucho e agora está com data de lançamento prevista para maio de 2000 (até lá, já serão mais de quatro anos de produção). Quem jogou Earthbound do Super NES (o Mother 2 no Japão), sabe que se trata de um RPG bem diferente. O demo jogável presente na Space World era bem variável, com cenários de batalha, dungeons, vilas e muita ação. A história começa quando Flint, seus dois filhos, Lucca e Klaus, e seu cão, Boney, resolvem descobrir o que um misterioso UFO, que aterrisou perto de sua vila, está tramando. O enredo promete ter muitas passagens cômicas, o que é uma das características de seu predecessor. Confira o preview deste título também no Game News desta edição.

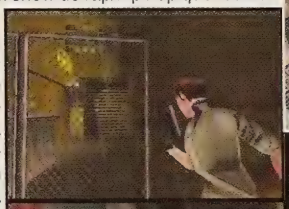


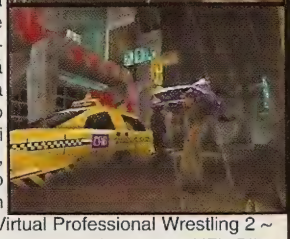
Super Mario RPG 2 (Super Mario Adventure nos States) causou muita curiosidade. Principalmente por seu visual infantil, ao contrário da versão para Super NES, produzido em conjunto com a Square. Pouco foi revelado sobre o enredo, mas o demo jogável da Space World continha muitas cenas de batalha. O game ainda está 50% completo, com data de lançamento marcada para janeiro de 2000 no Japão. Confira também o preview de Super Mario RPG 2 nesta edição.

Kirby também ganhou destaque na feira deste ano, e acabou encantando muitas pessoas. Há muito que o travesseirinho da Nintendo/Hal Laboratory não tem um game próprio de destaque. Ele apareceu no Game Boy e teve versões para Nintendinho (Kirby's Dreamland, com 6 MB) e para Super NES (Kirby 3); mas estas duas versões só foram lançadas no final da vida destes sistemas, prejudicando o sucesso. Kirby ainda estava devendo uma aparição no N64 (ele tinha um game no estilo golfe previsto, Kirby's Air Ride, mas que acabou sendo cancelado, e depois apareceu em Super Smash Brothers, mas não tinha seu próprio game). Kirby's Dreamland 64 é um game de plataforma 3D com scroll lateral, assim como Klonoa (Namco para Playstation) e Pandemonium (Crystal Dynamics para Playstation). Kirby continua com sua habilidade de engolir os inimigos para ganhar suas características, mas agora isso pode ser combinado com as armas dos inimigos, ge-

rando uma série de movimentos diferentes. O game estava em forma jogável na Space World, com apenas 3 fases, 50% completo. Se fosse julgar pela fila, o game de Kirby seria o maior do evento. As pessoas esperavam cerca de 1 hora e meio (15 minutos a mais que Zelda) para ter esta experiência. Kirby's Dreamland 2 está previsto para março de 2000.

Outros games para o 64-Bit incluíam Excitebike 64 (continuação do pré-histórico game de Nintendinho), com muitos elementos do antecessor, como edição de pistas e uso de turbo limitado, mas com gráficos soberbos. Mini Racers, também presente na E3, teve uma apresentação boa, com seu estilo Rock'n Roll Racing de ser e bons gráficos. Mario Party 2 apareceu em forma 70% completa (com data de lançamento prevista para dezembro deste ano), reunindo também filas enormes (também!, o primeiro foi um sucesso absoluto); o game continha uma série de novos mini-games (confira mais detalhes no preview desta edição). O megahit antecipado Perfect Dark causou furor, com um demo jogável idêntico ao apresentado na E3; muitas partes ainda sofriam de graves problemas de slowdown e queda de frame rate, mas a Rare deve corrigir isso até a versão final (que agora está prevista para fevereiro de 2000). Da Rare, Jet Force Gemini também estava presente, mas quem roubou a cena mesmo foi Donkey Kong 64, com o mesmo demo mostrado em maio na E3 e um show de rap/hip hop que reuniu multidões.



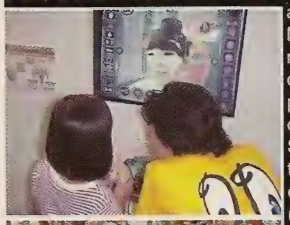


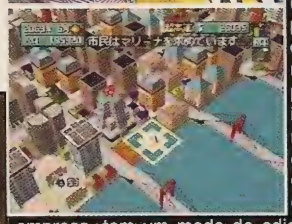
Além dos títulos da Rare e Nintendo, as third-party softhouses (first-party é a própria produtora do console, no caso a Nintendo, second-party é uma empresa subsidiária da first-party, como a Polyphony Digital era para a Sony, e third-party são as produtoras de fora) também tinham bastante títulos interessantes para oferecer como Viewpoint 2064 da Sammy e Bangioh da Treasure. Destes, o maior destaque foi Bio Hazard 2 (Resident Evil 2), já 80% completo. Super Robot Taisen 64 (da série de sucesso no Japão) da Banpresto também foi bem sucedido. A Kotobuki System trazia a versão N64 de Daikatana, sucesso do PC. Ainda tinha games como Choro Q 64 II da Takara, Baku Bomberman 2 da Hudson, Densha de GO! 2 da Taito, Virtual Professional Wrestling 2 ~ Royal Road Succession da Asmik e títulos estrangeiros como NFL Blitz 2000 e Gauntlet Legends da Midway, Michael Owen's World League Soccer 2000 e Road Rash 64 da THQ e Rayman 2: The Great Escape e Tonic Trouble da UBI Soft.

Mas não eram só as novidades que causaram o maior sucesso. Muito pelo contrário. Com excessão de Pokémon Gold e Silver para Game Boy, a maior multidão reunida foi pelo torneio de Super Smash Brothers (durante o ano, o único game que ultrapassou as vendagens deste foi Final Fantasy VIII). Mais de 10 mil pessoas participaram dos 6 diferentes torneios realizados durante os 3 dias de feira. Masahiro Sakurai, o criador do jogo, estava presente nos três dias, supervisionando o torneio e entrevistando os vencedores. Sakurai falou da importância do amor pelos video games e de criá-los. Ele é o tipo de pessoa que tem esse amor, e é por isso que Smash Brothers é um sucesso tão grande.

64DD

Após uma série infindável de adiamentos, muita especulação e muitos rumores sem fundamento, o esperado (ou esquecido, previsto desde antes do lançamento do próprio console) periférico, o 64DD, um drive de discos magnéticos regraváveis (com capacidade de 64 Megabytes, ou, na medida dos cartuchos, 512 Megabits), está finalmente com data marcada para o seu lançamento. Durante a Space World '99, a Nintendo revelou os detalhes do lançamento e a primeira remessa de jogos. O 64DD deve chegar ao mercado japonês no dia 1º de dezembro por 15 mil yens (cerca de 140 dólares), incluindo o disk drive, um modem e um kit de conexão à internet. O serviço de rede para o N64, o RandNet, vai começar a operar no mesmo dia, oferecendo arquivos para carregar (como updates de carros, pistas ou personagens para os jogos já existentes), salas para jogo on-line, uma opção de espectador onde você poderá assistir aos torneios ou partidas que estão sendo realizadas em rede, revistas digitais para assinantes, músicas no formato MP3 para carregar (que serão salvas nos próprios discos) e mais. Além disso, o usuário poderá navegar normalmente pelas páginas da internet e também terá uma conta de E-Mail. O preço dos serviços em rede, assim como os locais e formas de adquirir o periférico, ainda está pendente (o lançamento fora do Japão é algo muito remoto ainda, e talvez nem aconteça). Além do sistema e algumas especificações, o acervo inicial de games foi exibido na Space World '99. Destes, o mais bem sucedido foi Kyojin no Doshin 1 (Doshin The Giant 1), um game de Kazutoshi Iida (um ambicioso criador, responsável por Aquanaut's Holiday e Tail of the Sun para Playstation). Este é o terceiro game de Iida, já em produção por mais de três anos (os muitos adiamentos e rumores de cancelamento do 64DD realmente o preocuparam). O conceito do jogo é algo muito original, como uma mistura de Super Mario 64 com Populous, mas ao mesmo tempo diferente e bem simples. Você é o gigante Doshin e vive em uma ilha chamada Bardo Island. Pelo seu enorme tamanho, você pode dar uns "pisões" no chão ou "puxar" os terrenos para alterar o relevo. Há também uma série de tribos humanas espalhadas pela ilha, cada uma com suas próprias necessidades. Você pode ajudar estas tribos a se desenvolver e ganhar a admiração do povo, ou então destruir tudo e impor medo às pessoas. O modo como você age é indicado por marcadores de coração ou caveira. Quando estes marcadores atingem certo ponto, Doshin cresce mais um pouco. Iida disse que, em certo ponto, apenas o pé de Doshin será visível na tela(!).





Multidões formavam filas para ter alguns minutos de experiência com a originalidade deste título. O que impressionou até o próprio Kazutoshi Iida foi o número de crianças que estavam interessadas pelo título. Paint Studio, o game em que Miyamoto estava trabalhando ultimamente, estava presente em sua forma final. Ele é um Mario Paint (do Super NES, lembra?) muito mais completo e com mais recursos. É um programa de pintura, cheio de ferramentas de desenhar, colorir e aplicar efeitos. Você tem uma porção de samples para adicionar às suas ilustrações (entre elas, ilustrações de Mario, Pokémon, Zelda, etc.). É possível, ainda capturar imagens usando a GameBoy Camera e importá-las para as ilustrações. Como diversão é palavra de ordem para a empresa, tem um modo de edição de imagens para 4 jogadores/artistas simultâneos. O título deve estar disponível juntamente com o 64DD no início de dezembro. Sim City 64 é mais uma das versões do game de construção e manutenção de cidades que fez a sua fama nos PCs. O game parece similar às versões de computador, mas agora você pode importar personagens feitos no Paint Studio para habitar sua cidade, além de poder fazer um tour por ela para ver como andam as coisas. O game está 95% completo e previsto para o lançamento do periférico. Além dos três principais títulos, estavam presentes também o F-Zero X Expansion Kit, um add-on para F-Zero X que permite a você editar seus próprios veículos (desde o cockpit e partes externas até a pintura e especificações) e pistas, nada mais que um programa similar ao usado para criar o jogo; a Seta apresentou Japan Pro Golf Tour 64 e Ide Yosuke no Mahjong Juku; enquanto a System Soft trazia um game de estratégia de guerra, Great War Strategy: Ultimate War.

A Nintendo ainda pretende lançar mais 3 títulos da série Maker: Video Jockey Maker, que permite a você criar seu próprio video de música; Graphical Message Maker, para criar banners e pôsteres e Game Make, que permite criar jogos em conjunto com os outros títulos da série Maker.

Game Boy

O 64DD não foi o único sistema novo falado na Space World deste ano. A Nintendo anunciou ainda a produção do sucessor do seu velho Game Boy. Entitulado Game Boy Advance, o novo portátil terá 32-bit e terá recursos para conectar-se em rede. Este ainda é só um projeto, e você pode conferir mais detalhes na seção Rapidinhas deste Game News. A maior atração do show inteiro foram as edições Gold e Silve de Pokémon. Estavam disponíveis 288 monitores para jogar 15 minutos do novo game, e ainda assim, quem quisesse jogar tinha que enfrentar uma fila de 1 hora. A multidão só estava chateada pelo adiamento do jogo, que agora está marcado para 21 de novembro no Japão. O primeiro dos três novos títulos de Zelda, produzido pela Flagship (subsidiária da Capcom) estava presente. The Legend of Zelda: Acorn of the Mystical Tree ~ Tale of Power estava em versão demo, com duas aventuras disponíveis: uma no mapa do game e outra em uma dungeon. O novo elemento é o Rod of Seasons, que permite a você mudar as estações do ano, causando certas mudanças em diferentes localidades (uma flor na primavera pode bloquear o seu caminho, então é só mudar para o inverno). O game será linkável com as outras duas versões (Tale of Courage e Tale of Wisdom) que devem ser lançadas em 2000, e as ações realizadas em uma versão, vão afetar a aventura em outra. A Konami apresentava seu Beatmania GB2: Gaccha Mix, versão portátil do famoso game de música, e Muscular List GB: Challenger Kimi, de luta livre, ambos previstos para 25 de novembro no Japão; além de anunciar a produção de Goemon: Do your Best, uma versão RPG portátil do herói da Konami, previsto para 16 de dezembro, e Battle Butler, um RPG com elementos de simulador de criação de robôs para Game Boy Color, para 21 de outubro. A Hudson anunciou dois novos títulos de ação para Game Boy: Bomberman Max ~ Brave Man of Light, e Bomberman Max ~ Soldier of Dark; ambas as versões serão linkáveis e você poderá criar seus Bombermen, assim como em Pokémon.

Conclusão

Apesar de não apresentar seu novo sistema, a Nintendo trazia uma ótima remessa de títulos para seus consoles existentes, mostrando que eles ainda têm muita força e podem oferecer jogos de qualidade.

Japanese Amusement Machinery Manufacturers Association: Uma das maiores feiras de Arcades do Japão reune as maiores produtoras em quatro dias de evento

AM SHOW '99

Um show de entreterimento

O mercado de arcades no Japão é muito mais vasto que em qualquer parte do mundo. Lá, as casas de arcade vivem lotadas, são uma verdadeira mania para todas as idades e gostos. Por isso, as duas maiores mostras de arcade do mundo acontecem no Japão – a AOU Expo e a AM Show. A AOU '99 já foi um acontecimento gigante (de 17 a 18/02 deste ano, que nós cobrimos na Gamers 38), e agora é a vez da AM Show (Amusement Machine Show, ou Show de Máquinas de Diversão).

O evento, organizado pela JAMMA (que significa Japanese Amusement Machinery Manufacturers Association ou Associação Japonesa dos Fabricantes de Máquinas de Diversão) e pela JAPEA (Japan Amusement Park Equipment Association ou Associação Japonesa de Equipamentos para Parques de Diversão), ocorreu de 09 a 12/09 (acabou um dia antes da revelação do PS2, abrindo os dois primeiros dias apenas para convidados e os demais para o grande público), no Tokyo Big Sight (onde ocorreu a revelação de Shen Mue, em maio; um lugar que está a par com o Makuhari Meese, onde ocorreu a AOU '99 e a Nintendo Space World '99, como o melhor centro de exibição do Japão).

A maior diferença da 37ª AM Show anual em relação aos eventos de arcade anteriores foi o tamanho, bem menor se comparado aos shows dos anos anteriores. Isso porque o mercado de arcades vem ficando cada vez menor no Japão. O motivo? Bom, pode-se dizer que a maior responsável por isso é a Konami. Por causa da falta de variedade e lançamentos seguidos de upgrades de jogos já existentes (entenda: Beatmania e suas dezenas de clones), os consumidores começam a perder interesse por este mercado. O resultado é que este mercado, e outros que dependem dele, estão tendo prejuízos (a revista de arcades da Softbank, a Gamest, já é extinta). Sofrendo os efeitos deste fenômeno, a AM Show foi, digamos, mais "pobre" este ano. Além de um tamanho menor, muitos estandes parecem ter sido montados com recursos reduzidos.

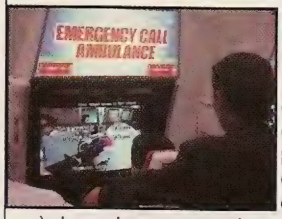
Para levantar os ânimos, o Presidente da JAMMA fez um pronunciamento na abertura do evento. "As máquinas de diversão, em geral, estão se tornando cada vez mais complicadas atualmente, assim como as que descobrem os caminhos do jogo em rede. Contudo, o fato mais importante é que, seja lá qual for o caminho tomado pelas máquinas de diversão, o objetivo é que elas sejam interessantes e divertidas. Eu gostaria de ver todos os visitantes curtindo as máquinas exibidas aqui durante o show".

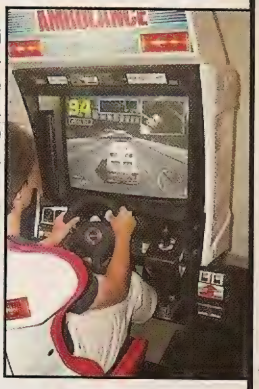
Entretanto, mesmo com o mercado em certa decadência (o que não significa que ele deva continuar assim, podendo ter uma virada repentina), a 37ª AM Show tinha boas surpresas para oferecer. Todas as principais fabricantes de arcades do Japão (incluindo as gigantes Sega, Namco e Konami) estavam presentes no show, e ofereciam títulos divertidos (apesar de alguns já bem manjados). Ao contrário da AOU '99, a principal atração da 37ª AM Show não foi a Konami, com seus games no estilo Beatmania, mas sim a Sega, com seus novos títulos da linha Naomi. Confira agora as principais atrações nos estandes das principais produtoras que pintaram por lá.

Sega + Naomi = Sucesso

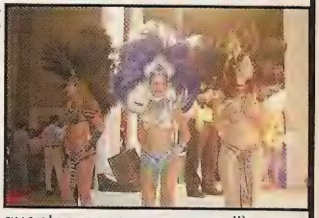
Desde o último show, em que a Sega começou a mostrar seus primeiros títulos da placa Naomi, a empresa deu um grande pulo, fixando definitivamente (ou quase) sua base de arcades nesta placa baseada no Dreamcast.

A única exceção desta tendência foi Emergency Call Ambulance, ainda produzido com a antiga placa Model 3. Este aqui é bem parecido com um dos sucessos da última AOU, Crazy Taxi (da placa Naomi). Você é motorista de uma ambulância em Chicago e deve resgatar vítimas dos mais variados acidentes pela cidade (tem desde batidas de carro até incêndios), levando-os para o hospital mais próximo o mais rápido possível, pois o seu tempo é limitado. No seu tour pela cidade, você enfrentará condições reais de tráfego, o que aumenta ainda mais a dificuldade, já que você deve evitar colisões para garantir a vida da vítima, e diversão.





Uma das grandes surpresas foi o primeiro título do Sonic Team, de Yuji Naka, para os arcades: Samba de Amigo (sim, o título do jogo é em português). Não é muito difícil de adivinhar, mas se trata de mais um game de música/ritmo na linha de Beatmania e Parappa the Rapper. A originalidade do título fica por conta do esquema de jogo: você empunha duas maracas (aqueles instrumentos musicais parecidos com chocalhos, que Dee Jay, de Street Fighter, toca em sua pose de vitória) e deve acompanhar os movimentos indicados na tela, balançando as maracas de acordo. As músicas são todas de ritmo latino, e a que estava disponível na versão exibida no show era La Copa de la Vida de Ricky Martin (o tema oficial da Copa do Mundo de 98; mas que, particularmente, não tem nada a ver com o samba do título). No grande espaço reservado para o jogo, a Sega ainda apresentava várias garotas (mas não mulatas!) com fantasias de carnaval (o que chamou a atenção de quantos passavam por ali).

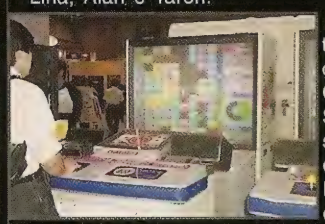


A Sega também trouxe um upgrade para o seu arcade exagerado: Ferrari F355 Challenge Twin, do mestre Yu Suzuki. Como mostrado na AOU '99, o game roda em nada menos que QUATRO placas Naomi (uma exclusiva para som!), com três enormes telas (assim como Airline Pilots, também da Sega). Esta versão tinha apenas uma tela, mas tinha suporte para jogar contra outros oponentes. Havia também uma entrada para VMS, permitindo que você salve seus records e configurações de carro, para posteriormente usá-las na versão Dreamcast (que está nos planos, mas sem nenhuma data prevista). O game estava sendo exibido pelo próprio Yu Suzuki, que convidou um piloto profissional, Kazuo Shimizu, para demonstrar o nível de realidade

F355.

No departamento de "coisas estranhas", a Sega tinha alguns títulos bem originais. O primeiro deles era The Typing of the Dead: Keyboard Masters. Que nada mais é que o The House of the Dead 2 com teclados no lugar de armas. Sabe aqueles programas que ajudam você a digitar mais rápido e eficiente? Pois esta é uma versão zumbi. Os monstros vêm em sua direção e você deve digitar certas palavras rápido o suficiente para eles não pegarem você. Mas você nem precisa fazer um curso de digitação para jogar o game, há também um Easy Mode onde você precisa apenas apertar certas teclas para acabar com os mortos-vivos. Outro título estranho era Jambo! Safari, também na placa Naomi, que poderia ser descrito como "pescaria em terra" ou "simulador de cowboy/vaqueiro/peão". Você dirige um jipe pelas savanas da África e deve laçar 28 espécies de animais selvagens, que incluem desde elefantes e leões até girafas. Alguns animais são bem resistentes e podem até puxar você. Outro título original foi Toy Fighter, um game de luta poligonal, para Naomi, com bonequinhos de brinquedo como lutadores e uma ambientação do tipo Toy Story. O estágio de batalha é uma arena circular chamada Battle Circle, que muda de tamanho dependendo da distância entre os dois personagens, evitando que eles fiquem muito longe um do outro. Assim como em Fighter's Destiny (da Ocean para Nintendo 64), o vencedor é aquele que atingir um certo número de pontos, e não mais o velho e manjado esquema de energia.

Outtrigger foi outro título que chamou a atenção do público, tratando-se de uma Força Especial Internacional Anti-Terrorismo, com profissionais especializados em resgatar reféns. É um game de ação/tiro que mistura visão em primeira e terceira pessoa, criado por Hiroshi Kataoka (Diretor) e Daichi Katagiri (Coordenador), responsáveis por Fighting Vipers. São 9 estágios para 1 a 4 jogadores que variam de campos de gelos, um observatório e um coliseu até uma fornalha. São quatro personagens: Jay, Lina, Alan e Taron.



Alguns games menos interessantes, todos da placa Naomi, também marcaram presença. Puyo Puyo Da!, da Compile (que estava no estande da Sega), foge das raizes de puzzle da série para se transformar em um game de dança no estilo Bust-A-Move (da Enix), com personagens já conhecidos do mundo de Puyo Puyo. Sega Tetris é a versão Naomi do game de puzzle mais famoso do mundo, criado pelo russo Alexey Pajitnov; esta nova versão traz suporte para quatro jogadores simultâneos. Boat Race: Ocean Hearts foi um título bem inovador, com uma enorme pista de água real onde miniaturas lanchas corriam, exibidas com imagens poligonais (graças à Naomi) por um monitor. Havia também um game de corrida de cavalos, Derby Owners Club, que permite a 8 jogadores fazerem suas apostas e assistirem a uma corrida de cavalos (que são extremamente populares no Japão).

Além dos títulos presentes, a Sega também anunciou a produção de Star Wars Episode I Racer para arcade, que está sendo desenvolvido pelo time de Star Wars Trilogy e Sega Rally 2 (ambos de Model 3). Ainda sem muitos detalhes, mas bastante promissor.

Konami + Música = Falta de imaginação

Apesar de trazer apenas upgrades de vários de seus títulos já conhecidos (com seu estande praticamente todo ocupado pelos jogos da série Bemani, contração de Beatmania), o estande da Konami foi um dos mais visitados do evento. Era difícil ver alguém que não carregasse um dos souvenirs, como a sacola de Pop'n Music, da Konami.

O maior sucesso ficava por conta das duas novas versões de seu game de dança. O mais novo upgrade, Dance Dance Revolution 3rd Mix, trazia mais de 30 novas músicas e versões remixadas de outras já conhecidas, formando um total de 67 músicas. Já o Dance Dance Revolution Solo BASS MIX é a versão para dança solo, como o nome sugere; ao invés de apenas quatro pisos, são seis e, apesar de suportar apenas um jogador, ainda permite batalhas contra outra pessoa via rede.

O gênero dança também chega para outra série da Konami, o que originou Pop'n Stage, a versão DDR de Pop'n Music. Desta vez você deve controlar os personagens do game usando os pés ao invés das mãos. Para quem preferia o modo antigo, tinha também Pop'n Music 3, com 22 novas músicas.

Guitar Freaks 2nd Mix também era sucesso; além de novas músicas, o jogo trazia suporte para jogadores canhotos e também compatibilidade com o Memory Card do Playstation, para jogar no arcade as músicas editadas em casa. Além desta continuação, tinha ainda a versão Guitar Freaks Link Kit, um kit de upgrade para o título original que permite usar seu próprio controle de Guitar Freaks para Playstation e Memory Cards no arcade.

Em meio a tantas versões melhoradas de jogos conhecidos, o título mais original foi Rap Freaks, novidade na série Bemani. Nele você usa um microfone e deve cantar um rap no esquema. Além de cantar, você ainda acopla luvas especiais nas mãos e deve fazer movimentos especiais de acordo com o ritmo.

Ademais, a Konami trouxe dois títulos já mostrados na AOU'99: Beatmania II DX e Silent Scope; além de aproveitar a recente mania do tênis de mesa no Japão com o seu Smash & Spin 2.

Namco: Mais calma desta vez...

A Namco parece estar numa fase de calmaria nos arcades (o que será que ela está preparando por aí?). Apesar dos poucos títulos que ela trazia, a qualidade continua no nível conhecido.

A grande atração, aqui, foi a última versão da série Time Crisis, Crisis Zone. Apesar da Namco não informar a placa usada, o game parece ter dado um grande pulo na parte gráfica desde a última versão. O pedal continua com um papel marcante na jogabilidade, permitindo que você se esconda do fogo inimigo e recarregue a sua munição. A modelo da arma também foi alterado, trazendo um design mais potente (na verdade, a arma é uma metralhadora).

World Kicks, um título de futebol, também chamou a atenção, com seu esquema de jogo inovador. Este é o primeiro game da Namco a utilizar a placa Naomi. Os jogadores (até quatro em uma mesma máquina, podendo linkar duas para até oito jogadores simultâneos) controlam seus jogadores em campo através de um controle normal de alavanca, e para fazer os passes e chutes, devem chutar um dispositivo em forma de bola acoplados na máquina, que reagem

sem ninguém para reclamar!).

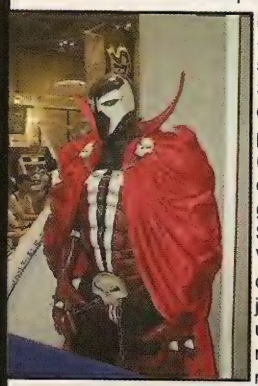
Acompanhando o embalo do gênero musical (influências da Konami), a Namco trazia três títulos de música. O primeiro e mais badalado era a versão arcade de Um Jammer Lammy, a continuação de Parappa the Rapper do Playstation, considerado como um dos melhores games musicais até hoje. Esta versão arcade roda na placa System 12 (Tekken 3) e traz algumas melhorias sobre a versão Playstation. A maior inovação, entretanto, é que você não segue mais os comandos com os botões, mas com o controle de guitarra (já usado em Guitar Jam, o título de guitarra da Namco). Os 7 estágios da versão doméstica estão presentes e há suporte para dois jogadores simultâneos (a presença de Parappa, o personagem secreto no Playstation, não foi confirmada). O segundo também é uma conversão para arcade de um título musical de Playstation: Quest For Fame, estrelando ninguém menos que a banda de rock Aerosmith. Aqui, o controle também foi alterado para uma guitarra (no Playstation havia um controle em forma de palheta, que você podia tocar na própria camiseta), mas não é só; o game também inclui uma bateria, para um jogo conjunto combinando os dois instrumentos. Já o terceiro título musical é original (mas nem tanto); Milion Hits combina guitarra com karaoke. Utilizando o sistema de karaoke por rede (muito popular no Japão), pode-se ter uma variedade de mais de mil músicas pop. Trocando-se o CD-ROM da máquina, pode-se ter mais 100 músicas disponíveis. Até dois jogadores podem cantar e tocar simultaneamente.

Havia ainda um arcade de puzzle chamado Mr. Dorina, onde você controla a pequena criatura Mr. Dorina e deve mover os blocos para fazê-los desaparecer. O balcão de informações da Namco ainda tinha propagandas do 20º aniversário do Pac-Man (bem inapropriado para uma feira de arcades).

Capcom sem lutas...

Na AM Show deste ano, a Capcom apareceu com poucos títulos, sendo que nenhum deles era de luta (nada de Street Fighter, nem de Jojo e muito menos de SNK Vs. Capcom).

O maior destaque no estande da empresa era um título importante, fazendo uso da placa Naomi: Spawn. Isso mesmo, o game baseado no sucesso dos comics produzido pela Capcom. Spawn é um misto de Tomb Raider com Quake, usando uma perspectiva de terceira pessoa, podendo alterar o ângulo de visão (mas sem uma visão de primeira pessoa, como em Outtriggers). Serão 11 personagens selecionáveis, incluindo o próprio Spawn (é claro) e também figuras como O Violador e Ângela. O jogo pode ser conectado até quatro máquina, oferecendo jogos em multiplayer via rede. Com apenas uma máquina, o jogador pode escolher o modo single player ou então enfrentar apenas os chefes em um modo Boss Attack. Com duas máquinas conectadas, é possível que dois jogadores se ajudem em um modo cooperativo no Team Battle. Finalmente, com três ou quatro máquinas conectadas, o modo Battle Royal fica disponível. Na versão exibida, o design das fases, os ângulos de visão e os controles nitidamente precisavam de alguns retoques. Mas o game ainda está apenas 55% completo, abrindo margem para muitas implementações.



Em segundo lugar, mas não menos importante, estava Strider 2. Ao contrário dos rumores de que o game utilizaria a placa Naomi, ele roda na placa System 12 (uma placa de Playstation com mais RAM, usada em Tekken 3). O esquema de jogo é o mesmo do primeiro Strider, mas desta vez mesclando cenários poligonais e personagens 2D. A Capcom afirmou que o game ainda está em um estágio de produção muito preliminar, e que muita coisa pode mudar até a versão final.

Mais dois outros títulos estavam presentes. Ambos fazem parte da série Giga Wing (o game de nave destruidor lançado no ano passado pela Capcom), onde a empresa une forças com outra produtora para trazer títulos de nave de qualidade suprema. O primeiro é o segundo estágio de Giga Wing, batizado de Valhallyzer, utilizando a placa Naomi e com a Psikyo (produtora da série Strikers 1945) como a criadora do jogo (a Capcom entra com o character design). O outro título era Great Magic Taisen, usando a placa CPS2 e produzido em conjunto com a Raizing (criadora da série Magic, com os títulos anteriores Magic Daisakusen em 1993 e Shippuu Magic Daisakusen em 1994). É um game de nave com scrool lateral que promete muita ação.

Outras Produtoras não Fizeram Feio

Com estandes menores, as demais softhouses exibiram seus arcades timidamente, mas com muita qualidade.

A Jaleco, mais recente rival da Konami nos games de música (a Konami está até processando a Jaleco por seu Stepping Stage ser praticamente uma cópia de Dance Dance Revolution), exibiu a mais nova versão do seu game de dança (que contém 6 pisos, ao invés dos 4 de DDR), Stepping Stage 2 Supreme. Apesar de não trazer inovações, as músicas são hits conhecidos como Surfin' USA, Neverending Story, Venus, You Can't Hurry Love, YMCA, Saturday Night, Macho Man e outras. Além desse, Rave Master, similar ao Beatmania, também fez sucesso com músicas conhecidas como I'll Be Missing You do Puff Daddy.

A Taito realizou um show grandioso. Seu principal game era o Let's Ride A Power Shovel! (seguindo o esquema de Densha De Go!, simulador de trem que é sucesso absoluto). Com a ajuda da Komatsu, fabricante japonesa de equipamentos de construção, o game simula versão de escavadeiras reais usadas na indústria. Você controla o equipamento com duas alavancas e tem dois modos para escolher: Bite King (Easy) Mode, onde você tem várias missões realísticas, de dificuldade gradualmente elevada, para aprender a operar a escavadeira; e o Site Mode, onde você recebe várias missões cômicas, como eliminar os gangsters em uma limosine ou ajudar uma tartaruga no Turtle Rescue. Para promover o jogo, a Taito realizava shows periódicos onde os dançarinos se vestiam de operários.

A SNK apresentava um estande pequeno e calmo. O já lançado KOF'99 estava presente sem muito destaque. A Psikyo utilizava o estande da SNK para exibir seu Strikers 1999, versão mais nova de seu game de nave, e um jogo de Mahjong. Assim como na AOU '99, a SNK ainda exibia títulos americanos da Midway/Atari Games como Invasion, Surf Planet e San Francisco Rush 2049 (que, surpreendentemente chamou bastante atenção).

Já a Banpresto trazia a versão arcade de Gunpei, game de puzzle muito popular do WonderSwan (o portátil da Bandai). Mas a única diferença da versão portátil é que o game agora possui cores. Outro título interessante da Banpresto foi o Dance Pikachu, um game de ritmo no estilo Parappa com o popular mascote da Nintendo.

Final do Evento

Apesar da fase ruim que os arcades vêm passando no Japão, o show fez bonito mais este ano. Uma nova tendência vem sendo a conversão de games domésticos para arcades e a utilização da placa Naomi parece marcar uma nova fase da Sega. Agora só nos resta aguardar uma provável entrada de arcades utilizando a placa de PS2 no mercado. Parece que a disputa vai ser bem acirrada no futuro.

TGS '99 FALL

A segunda edição da Tokyo Game Show de 99 mostra que a guerra dos consoles da nova geração já começou e tem dois nomes em especial: Sega Dreamcast e Sony Playstation 2

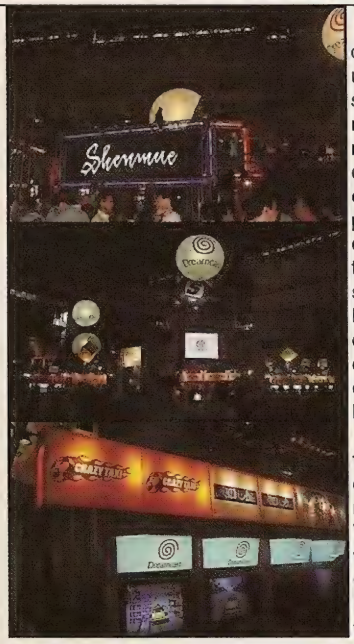
O Evento

Duas vezes por ano, a Tokyo Game Show reune as maiores empresas do mundo dos games em três dias que costumam quebrar recordes de público. E este ano não foi diferente. Ocorrido no Nippon Convention Center, nem mesmo a chuva incessante conseguiu evitar que mais de cento e sessenta mil pessoas — quebrando o recorde de 156.000 estabelecido pela primeira TGS de 99 — visitassem a exposição entre 17 e 19 de setembro. E, como não poderia deixar de ser, vários cosplayers ilustraram o centro de convenções.

A quantidade de expositores foi grande, com a as presenças da Capcom, SNK, Konami e tantas outras. Entretanto, o destaque desta edição teve somente dois nomes: Sega e Sony. Ambas com giga-estandes, dominaram a preferência do público de forma bastante equilibrada.

Como de costume, aqui vai uma cobertura dos principais estandes da feira!

A Explosão Dreamcast



Como não poderia deixar de ser, a Sega mais uma vez usou e abusou no tamanho de seu estande colossal. Completamente voltado para o sua mais nova plataforma, foi também um dos mais visitados do evento, estando todo o tempo lotado de pessoas. Talvez o único motivo que tenha desapontado aos visitantes tenha sido a ausência de seu mais esperado game, Shen Mue — apesar de Yu Suzuki, o criador, ter encabeçado uma conferência especial acerca das demonstrações primeiro capítulo, a ser lançado em outubro.

De qualquer forma, tal erro foi facilmente suprido pelo grande contingente de títulos e gêneros encontrados no estande. Várias unidades estavam reservadas para o demo jogável de **Crazy Taxi**, o sucesso da JAMMA '99, que não devia nada à versão arcade (apesar de alguns slowdowns, que serão arrumados na versão final). Da mesma forma, **Zombie Revenge**, o Side Story de The House of the Dead, lançado originalmente para Naomi, também se apresentava de forma jogável, chamando muito a atenção pela diversão e quantidade de armas. **Virtual On 2: Oratorio Tangram**, a seqüência do conhecido simulador de combates em Mechs do time AM2, estava sendo exibido em quatro Dreamcasts

— sendo estes considerados os mais concorrido de todo o local — onde quatro jogadores se degladiavam on-line. Segundo a softhouse, a versão final terá diversas modalidades de modos multiplayer, indo de batalhas nas típicas telas divididas até combates via internet.

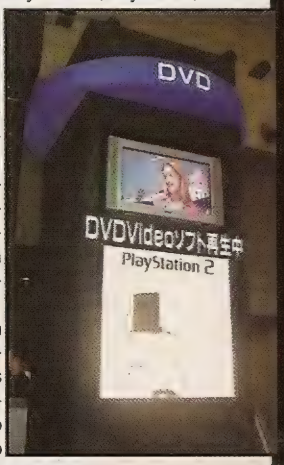
Uma das novidades foi a divulgação de **Space Channel 5**, um título a la Bust-A-Move desenvolvido por um novo time da Sega. Você faz o papel da heroína espacial Ulala, que combate alienígenas com seus passos de dança. Estranho? Talvez, mas há sinais de que este será um ótimo título. **The Typing of the Dead 2: Keyboard Masters**, presente na JAMMA, também fez sua apresentação em versão caseira. Além destes, estavam presentes também o vídeo do adiado **D2**, da Warp, que trouxe várias clones de Laura e promete seu lançamento para 23 de dezembro (ah, tá...). Os lançamentos japoneses de **NFL2K** e **NBA 2K** também apareceram tímidos, ao aldo de Virtua Striker 2 e o novo game de Godzilla, Godzilla Generations: Maximun Impact, com gráficos muito mais trabalhados e um pouco de ação. Por fim, houve também o anunciamento de Phantasy Star On-Line, mas nada mais fora confirmado sobre isso.

Sony voltada para o PS2

Com a conferência oficial anunciando seu audacioso 128-bit ocorrido quatro dias antes da TGS — lembrando que dia 13 de setembro foi o dia P., como você pode conferir ainda nesta edição — as expectativas de todos eram de que a Sony trouxesse para o show todas as maravilhas anunciadas. E, como não é muito do feitio da empresa desapontar seu público, foi exatamente isso o acontecido. Em um estande monstro que se equiparava em tamanho ao da Sega, a Sony voltou-se completamente ao Playstation 2. Eram metros e metros ocupados por vários dos demos anunciados, tanto pela Sony quanto por suas parceiras.

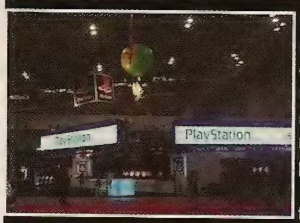
Entre os demos jogáveis estavam **Gran Turismo 2000**, **Tekken Tag Tournament** e **Eternal Ring** que, mesmo estando em estados de desenvolvimento muito iniciais, já impressionavam. GT 2000 trazia os melhores modelos já vistos no mundo dos games, com efeitos de reflexo surpreendentes e detalhes que impressionavam pela veracidade. A rasoável sensação de velocidade era a mesma do demo de Gran Turismo 2, mostrado na E3, dando um ar de implemento sobre o predecessor.

Já Tekken Tag Tournament mostrou a capacidade da Namco de superar a própria produção gráfica e conseguiu alcançar uma margem bastante ampla entre ele e Soul Calibur. Os seis personagens existentes nesta versão (Paul, Jin, Eddy Gordo, Xiyao Yu, Jun e Hwarang) se mostravam várias vezes mais detalhados que em seu concorrente para DC, havendo ainda um grande nível de detalhes em relação às sombras — sempre condizentes aos combatentes — e cenários, extremamente movimentados e totalmente construídos por polígonos. Um deles, o aquático, deixava a todos abismados pelos reflexos realistas dos personagens na água. Outros, como o da cidade, possuíam centenas de detalhes em neon poligonal, que garantia uma beleza jamais vista.



Quanto a Eternal Ring, era um RPG a la King's Field, e não chegou realmente a impressionar, devido a vários pequenos defeitos — o que nos leva acreditar que aquela era uma versão muito inicial. Ainda assim, em todos faltava o ar de "jogar CGs" que todos esperavam encontrar.

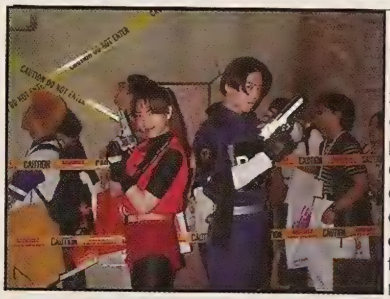
Entre os demos não jogáveis, o destaque foi para **The Bouncer**, da Square / Dream Factory, que fez com que os queixos de todos caíssem pela qualidade das lutas e ação alucinante. **Dark**



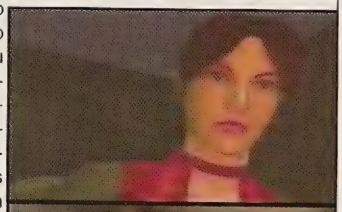
Cloud, o primeiro verdadeiro RPG ali mostrado, possuía os melhores efeitos de água já vistos no universo dos games. GP 500 (corrida de motos) e o novo **Ridge Racer**, também mostrado no estande da Namco, provou que será páreo duro para GT 2000.

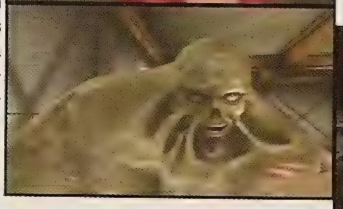
Fora os ânimos do PSY, a Sony ainda trouxe algumas novidades para o Playstation original. Além de um demo jogável do esperado **Dragon Valor** (continuação de Dragon Buster, para aqueles que não se lembram) e **Arc The Lad III**, a empresa realizou um evento com Crash e Coco Bandcoot para o lançamento de Crash Team Racing. Mas, apesar disso, o que mais chamou atenção nesta área foi a divulgação de Legend of Dragoon, com seu maravilhoso trabalho em CG (confira mais sobre este nos Previews desta edição).

Capcom povoada de Zumbis...

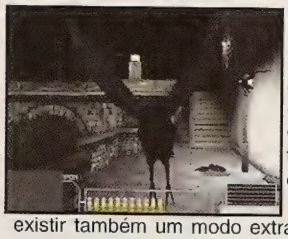


O estande da Capcom podia ser facilmente descrito por duas palavras: Bio Hazard. A maior parte do lugar era completamente voltado para a série de Raccoon City, com direito a ambientação condizente e pessoas vestidas de Leon, Claire, Jill e outros para colocar os visitantes no clima. E não foram poucas as versões, gêneros e plataformas apresentadas. **BH - Code Veronica**, para Sega Dreamcast, apesar de se mostrar apenas em vídeo — com um trabalho gráfico visivelmente muito mais implementado que o demo mostrado na E3 — impressionou pela grande quantidade de novos elementos. Entre as várias seqüências de alta qualidade, texturizadas em tempo real e se equiparando a Soul Calibur em alguns pontos, era possível conferir um largo novo contingente de armas e mortos-vivos havendo ainda a possibilidade de se usar duas armas ao mesmo tempo — no melhor estilo dos filmes de John Woo!





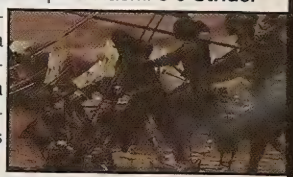
Para Playstation, dois ótimos títulos em vias de lançamento: **Bio Hazard 3: Last Escape** que, apesar de na época estar a alguns dias do lançamento, não apareceu de forma jogável no evento, havendo somente alguns vídeos com seqüências de CG; e a inesperada aparição de **Bio Hazard Gun Survival**, um game de tiro bem nos moldes de The House of The Dead, da Sega. A conversão de Bio Hazard 2 para o 64-bit da Nintendo, **Bio Hazard 64**, também estava no estande, mas em um demo jogável.



Ainda sobre BH3, a Capcom divulgou existir também um modo extra no game, onde você poderá escolher um dos três mercenários para percorrer a cidade e destruir o maior número de zumbis em um determinado limite de tempo para cumprir a missão. Caso não consiga sair da cidade antes que o contador zere, uma bomba colocada por seus contratadores em seu peito explodirá. Dependendo da quantia de pontos atingida, você receberá opções especiais (como munição infinita, energia infinita, etc.) ou armas para serem usadas no jogo normal.

Fora os vários Bio Hazards, a softhouse trouxe ainda alguns outros títulos, como as versões exclusivas de **Jojo's Bizarre Adventure** para DC e PS. Enquanto a primeira é uma compilação fiel — com a mesma animação soberba concedida pela placa CPS3 das máquinas — dos dois games lançados para arcades, com vários novos modos, a segunda é baseada no primeiro título e voltada mais para os modos de um jogador, com um Story Mode diferente dos existentes no original (referente à terceira termporada dos mangás), para compensar a imensa perda de quadros de animação e a completa perda das trasnparências dos Stands — da mesma forma que em **Marvel Vs. Capcom EX**, também presente na feira.

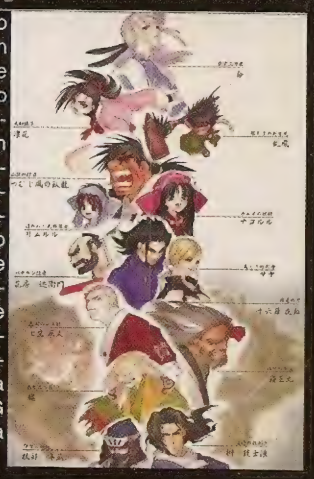
No mais, Breath of Fire IV marcou presença com alguns vídeos e a divulgação dos novos personagens (Cray, Master e Scias). Alguns vídeos de **Onimusha** e **Street Fighter EX 3** mostravam à capacidade do novo console da Sony, mas não chegaram a chamar a atenção desejada. As seqüências em vídeo de **Spawn** para Naomi e o **Strider** para System 12. Em resumo, havia apenas um grande problema no estande da Capcom: a Konami. Localizada exatamente ao lado do "estande musical", era praticamente impossível ouvir seus próprios gritos ali — quanto mais os sons dos jogos...



SNK investe pesado no NGPC

Apesar de ter um estande mediano, a SNK marcou presença na TGS, em especial por sua campanha de publicidade para Neo Geo Pocket Color e o esperado SNK vs. Capcom. Várias das pequenas máquinas povoavam boa parte do local, contendo versões preliminares do título. E não parava por aí: a empresa ainda divulgou uma série de títulos a serem lançados para NGPC, onde se incluíam Cool Boarders Pocket (UEP Systens), Ogre Battle Gaiden (Quest), SNK Gals Fighters, Metal Slug 2nd Mission, The Last Blade, KOF Adventure, KOF Round 3 (todos da própria SNK) e Megaman Pocket (da Capcom).

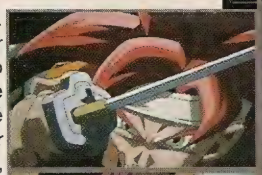
A parte que não se dedicava ao portátil era toda ocupada por um único título: Koudelka, o RPG da Sacnoth para o 32-bit da Sony. Apesar de estar presente somente em vídeo, o game já impressionava pela qualidade das seqüências de CG, bem como o fundo musical bem trabalhado. Os visitantes do estande ainda receberam um CD de demonstração do título contendo o mesmo movie do evento. Por fim, houve também a divulgação dos personagens e alguns detalhes sobre The New Chapter of Blade: Samurai Spirits, o novo episódio da série Samurai Spirits que, dizem rumores, é a continuação de Samurai Spirits RPG (confira na seção Rapidinhas desta edição).



A Square e seus Chronos...

A Square seguiu a tradição de suas participações na TGS, com um estande de tamanho mediano, bastante soturno e em cores escuras, vários títulos jogáveis e, claro, o costumeiro imenso número de visitantes. Eram visíveis os esforços da softhouse em popularizar o mais novo episódio da série Chrono. Ao longe era possível se ver os colossais cartazes de **Chrono Cross** e as dezenas de consoles rodando a nova versão demo. Entretanto, foram outros três títulos que incontestavelmente roubaram toda a atenção: **The Bouncer**, **Chrono Trigger** e **Parasite Eve 2**.

The Bouncer é o primeiro título da Square anunciado para Playstation 2, sendo desenvolvido pela Dreamfactory, a mesma de Tobal nº1 e 2 e Ehrgeiz. Apesar de estar presente somente em vídeo, era visível a liberdade de movimento e a ação frenética, além da qualidade e superioridade dos gráficos texturizados em tempo real sobre as seqüências de CG atuais. Chrono Trigger, por sua vez, apesar de não ter sido previsto para a feira e se mostrar idêntico à versão SNES — o que não chega, nem de perto, a ser um defeito, uma vez que este é considerado o segundo melhor RPG da Square para o console, perdendo somente para Final Fantasy VI — chamou muito a atenção pela novíssima apresentação em anime que, apesar de não ter o dedo mágico de Akira Toriyama, possuíam o mesmo toque característico da saga em anime de Dragon Ball. Por fim, o demo jogável de Parasite Eve II, com várias seqüências de CG em altíssima resolução e dois dungeons completos, contendo até mesmo chefes.



No mais, jogos como **Chocobo Stallion** (um simulador de corrida de cavalos, mas com chocobos), **Vagrand Story** e **Dew Prism** fizeram suas estréias em demos jogáveis, juntamente com uma série de novos souvenirs sobre Final Fantasy, Parasite Eve e Chrono na já conhecida lojinha de conveniência, paraíso dos fãs da Square.

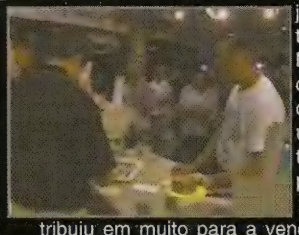
SEGA DREAMCAST

EA-17083. DCA-17081. FSS-55555.

Ele está pensando.

2. - 00.4A1. 82.

"*Ele está pensando. Você sabe que ele está vivo. Pior, ele sabe que está vivo. Ele sabe que está pensando*". Este foi exatamente o tema da pesadíssima campanha publicitária realizada pela Sega of America para o evento que significaria seu sucesso triunfante ou o fracasso completo: o lançamento do Sega Dreamcast nos States. Indo desde anúncios nas principais publicações americanas até o completo patrocínio ao Video Music Awards da MTV (aliás, aqui no Brasil não fomos testemunhas das incessantes propagandas da Sega que ocuparam quase que completamente os intervalos do evento), a Sega apostou tudo em sua última cartada. E já sentia desde cedo os resultados. A algumas semanas do lançamento, mais de 300 mil unidades do console haviam sido encomendadas (quebrando em mais de três vezes o recorde estabelecido em 95 pelo Sony Playstation), o que obrigou a empresa a suspender o sistema e reavaliar a distribuição de seus estoques, uma vez que a empresa não seria capaz de suprir todos os consumidores no dia 9 de setembro. Mas mesmo isso não preparou o mercado para os acontecimentos que se deram no primeiro dia. O movimento nas lojas era incrivelmente intenso desde as primeiras horas do dia. Tanto que a maioria delas já não tinha mais o produto em seus estoques ao final do dia. Em Las Vegas, Minneapolis, Atlanta e San Jose (além de Toronto, no Canadá), foram obrigados a executar programas de venda que ultrapassaram a meia-noite, com eventos especiais de celebridades do mundo pop bancados pela própria Sega.



O preço diminuto de 199 dólares contribuiu em muito para a venda de mais de 350 mil logo no primeiro dia — contra os 150 mil vendidos no Japão. Diferentemente da Sony e da Nintendo, a Sega não optou por um preço astronômico nos primeiros dias para, em seguida, cortá-los pela metade no mês seguinte. A lista de lançamentos também foi um recorde, com cerca de 18 títulos — em que se incluíam Aero Wings (antigo Aero Dancing), Air Force Delta, Blue Stinger, Expendable, Flag to Flag (antes conhecido como Superspeed CART), House of the Dead 2, Hydro Thunder, Monaco Grand Prix, Mortal Kombat Gold, NFL 2K, NFL Blitz 2000, Pen Pen Trilcalon, Power Stone, Ready 2 Rumble, Sonic Adventure, Soul Calibur, TNN Motorsports Hardcore Heat, Tokyo Xtreme Racing e Trick Style. Sonic Adventure e Soul Calibur foram incontestavelmente os mais procurados, seguidos logo por Ready to Rumble e Blue Stinger. Vale lembrar ainda que 9/9/99 também era o dia do lançamento de Final Fantasy VIII americano. Mas, ao contrário do que muitos acreditavam, isso não influenciou negativamente a vendagem da máquina. Muito pelo contrário: a grande maioria dos compradores de FFVIII acabavam se convencendo a adquirir um Sega Dreamcast.

Mas tudo era perfeito. Algumas das unidades de Blue Stinger, Hydro Thunder, Ready to Rumble, do Navegador de Internet e Sonic Adventures apresentaram alguns problemas, mas não foram relatados quaisquer problemas com o console. Mesmo no modem Conexant — empresa norte-americana que praticamente redefiniu o mercado de modems para computadores com seus produtos de baixo custo e alta qualidade — de 56kb, principal preocupação da Sega, fora motivo de preocupação.

A Sega conseguiu, apenas no primeiro dia, arrecadar mais de 45 MILHÕES DE DOLARES (tendo em vista que Star Wars Episode I alcançou a marca de 28 milhões)! A empresa parece ter aprendido a lição, sanando todos os problemas e quebrando recordes atrás de recordes, além de ser responsável pelas melhores 24 horas da indústria do entreterimento. Seria este o anúncio da nova ascensão da Sega? Talvez. Este é um passo decisivo para a batalha dos consoles da nova geração...

O evento Nacional

No dia 19 de setembro, exatos dez dias após o estrondoso lançamento do Sega Dreamcast nos States, a Tec Toy, representante da Sega no Brasil, lança oficialmente a mais nova plataforma da Sega no país. Inicialmente serão sete títulos (Sonic Adventure, The House of the Dead, Hydro Thunder, Ready to Rumble, Blue Stinger, Flag to Flag Racing e Mortal Kombat Gold) a atingirem o mercado nacional, juntamente com o console e vários acessórios — entre eles o Visual Memory Unit, o volante Dreamcast Wheel e o Puru Puru Pack. Segundo as informações da empresa, os produtos chegarão às lojas em meados de outubro.

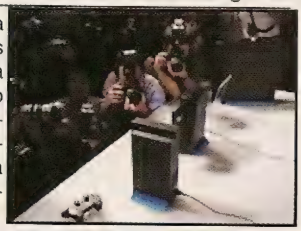
PS2

PlayStation 2

A Sony finalmente revela o sucessor do Playstation

A Revelação

No dia 2 de março de 99 a Sony surpreendeu o mundo dos games com a divulgação oficial de sua arma da próxima geração. Demos do novo PlayStation foram apresentados e impressionaram a todos. Mas pouco ficou de concreto, sendo que a própria Sony afirmava que seu próximo console ainda era apenas um conceito.



Para levantar o véu criado pelos boatos e rumores que vêm correndo desde o pronunciamento oficial, a Sony realizou, no dia 13 de setembro, em Tóquio, uma conferência à imprensa para revelar tudo sobre o lançamento, produtoras, jogos e outros detalhes de seu tão esperado e revolucionário console. Ken Kutaragi em pessoa, o Presidente da Sony Computer Entertainment Inc., apresentou a máquina ao mundo.

Em Busca de um Nome

Em primeiro lugar, o nome foi confirmado: PlayStation2. Já era certo que o projeto carregaria o nome do atual console, mas até agora cogitava-se coisas como "Next PlayStation" ou "New PlayStation" e até a sigla "PSY" como batismo.

A decisão da Sony em relação ao nome de sua nova máquina foi um excelente passo inicial, já que ele carrega todo o status adquirido pelo seu sistema atual. A decisão é ainda mais acertada quando lembramos da fase em que o hoje consagrado console da Sega ainda era apenas um projeto. Ao ouvir o nome Dreamcast, muitos torceram o nariz, mas este acabou sendo mesmo o nome do console e agora todos já estão conformados, já que o nome acabou pegando e, em tempos de lançamento americano e nacional, está mais conhecido que nota de 1 Real.

Voltando para o lado da Sony, para evitar a crítica, a empresa teve a inteligente (e até certo ponto cômoda) idéia de nomear o seu console simplesmente de PlayStation2, ou representado apenas pela sigla PS2.

Previsões de Lançamento

As metas para o lançamento são extremamente ambiciosas. A data oficial de lançamento no Japão é 4 de março de 2000, confirmando a previsão anterior da Sony para o final do ano fiscal de 99 (em março do ano seguinte).

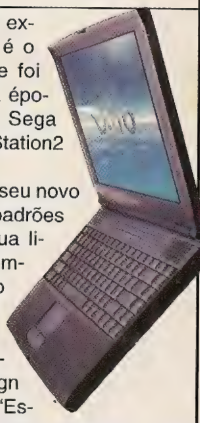
O preço estimado para o PS2 é um tanto salgado: 39800 yens (cerca de 370 dólares), comparado ao preço de lançamento do DC (no Japão), de 250 dólares, ou o atual preço do console (no lançamento americano), de 199 dólares.

Mas o mais impressionante é a projeção para unidades vendidas: a Sony pretende pôr 1 MILHÃO de consoles à venda no dia do lançamento. Se assim for, esta será a maior estréia de um console até hoje. Só para se ter uma idéia, a bem sucedida estréia do DC no Japão teve 150 mil unidades vendidas em três dias, já a estrondosa estréia do console da Sega nos States atingiu a incrível marca de 372 mil consoles vendidos em quatro dias, já considerada a estréia mais lucrativa do mundo do entretenimento, sem precedentes. Se o PlayStation2 realmente conseguir atingir esta meta de lançamento (algo difícil, mas não impossível), este será um fato inédito, que com certeza entrará como destaque nas páginas da história dos videogames.

Os japoneses, como sempre, serão os privilegiados, tendo o lançamento antes do resto do mundo; mas os outros países também já estão com o lançamento garantido. Para o mercado asiático (fora do Japão), o lançamento está programado por volta de junho/julho de 2000. Já na Europa e Estados Unidos, o PlayStation2 chega no final de 2000. O Brasil, por enquanto, está fora da festa. Takaaki Ushio, o Presidente da Sony nacional, afirma que a empresa ainda está analisando o mercado, que hoje está saturado de cópias piratas, e ainda não decidiu lançar o PS2 no Brasil. Realmente, a pirataria é o principal motivo de o primeiro PlayStation não ter sido lançado no Brasil, já que o lucro principal vem da venda dos jogos, e não dos consoles; e os piratas já invadiram todo o mercado nacional, sendo encontrados "de baciada".

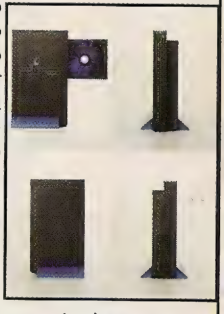
Design

Algo que sempre intriga e causa muita expectativa quando um novo console é lançado é o seu visual. Quem não se lembra da festa que foi quando a Nintendo revelou seu Nintendo 64 (na época, ainda chamado de Ultra 64), ou quando a Sega mostrou ao mundo o seu Dreamcast. Com o PlayStation2 não poderia ser diferente.



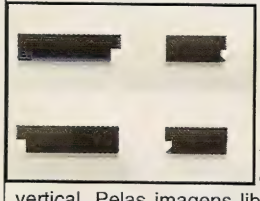
A Sony resolveu inovar bastante ao criar seu novo console, tentando criar um visual diferente dos padrões dos consoles atuais e igualmente diverso da sua linha de eletrodomésticos. Pensando nisso, a empresa encomendou o novo visual a Tadahiro Gotoh, responsável pelo design inteligente da linha de notebooks VAIO, da própria Sony.

Fugindo aos padrões atuais, Gotoh concebeu um tema e trabalhou sobre ele. O design do novo PlayStation foi baseado nos elementos "Espaço e Terra". Desta forma, o console propriamente dito tem a cor negra, representando o vasto espaço, contendo o logo PS2 em tons de azul, que representa as águas do planeta Terra. "O design do novo PlayStation representa energia sendo emanada da Terra nas vastas imensidões do espaço. O elemento água está presente no logotipo azul do console", afirmou o designer Tadahiro, concluindo "O visual é perfeito, já que o PlayStation2 não poderá ser comparado a um aparelho de som, PC e nem mesmo um console comum".



A sanidade de Tadahiro Gotoh é discutível, mas uma coisa é certa: o novo design vai conquistar uma porção de fãs, e também vários contestadores. O visual é do tipo "ame-o ou odeie-o". Se por um lado alguns acharam o novo look do PS2 arrojado e moderno, por outro houve quem o tachasse de "Atari 2600" (pelas suas linhas estriadas e coloração preta).

Enquanto o Dreamcast segue uma linha mais compacta, o PlayStation2 não economiza tamanho. Medindo 301mm de largura x 178mm de comprimento x 78mm de altura (contra 190mm x 195 mm x 78 mm do DC) e pesando 2,1 Kg (praticamente o mesmo peso do DC), o PS2 traz uma peculiaridade notável. Ele pode funcionar tanto na posição convencional (horizontal) quanto na vertical. Pelas imagens liberadas, especula-se que sejam lançados dois modelos diferentes, já que o logo PS (igual ao do primeiro



console) na porta do drive está "em pé" em ambas as posições. Esta é uma solução versátil para a economia de espaço, já que o console é bem largo (ou seria uma mãozinha para aqueles que viram o PlayStation de tudo quanto é jeito para resolver problemas de canhões que não querem ler CDs?).

Ao contrário da tendência que vem se mostrando persistente, a Sony preferiu manter apenas duas entradas para controles (o Nintendo 64 e o Dreamcast têm quatro entradas), assim como dois slots reservados para Memory Cards. Mas, para quem não dispensa um bom game em Multiplayer, a Sony já confirmou a produção de um acessório para a utilização de mais joysticks simultâneos. Outra inovação, ou retorno às raízes, é o drive de DVD. Atualmente, as fabricantes preferem adotar o drive de "porta superior", mais barato e seguro que os antigos modelos de "gaveta", como o dos primeiros Mega-CDs. O PS2 possui um drive em forma de gaveta (adotados atualmente apenas em computadores), que se abre com o botão Eject para a introdução do CD/DVD. O drive ainda deve possuir um sistema para a fixação do disco (assim como nas disqueteiras usadas em carros) para prevenir a queda dos mesmos quando se utiliza o console na posição "torre".

Apesar de querer inovar em alguns pontos, em outros a Sony mantém-se mais do que conservadora, chegando a ser copiadora (de si mesma). Além do nome do console, o joystick também foi mantido. A empresa adotou o extremamente consagrado Dual Shock como o controle da nova geração, ao invés de arriscar algo que poderia ser rejeitado pela crítica. A cor, preta, acompanha o console e o visual é o mesmo do joystick já conhecido. O controle também ganhara um "2" ao nome e novas funções. Os botões são exatamente os mesmos: um botão direcional digital com quatro direções, Start, Select, X, ○, □, △, L1, L2, R1, R2 e dois direcionais analógicos, L3 e R3, com funções de botão (apertando-se o direcional). A diferença é que não apenas o L3 e R3 são analógicos, mas todos os botões, com exceção do Start e Select (e o direcional digital, óbvio). No Dreamcast, apenas os botões L e R, além do único direcional analógico, têm esta função. Isso significa que cada botão responde de acordo com a pressão que você aplicar. Se você já via pessoas apertando inutilmente o botão com força para acelerar mais em um game de corrida, imagine agora que os botões são realmente analógicos. Isso significa dizer que, em um jogo de futebol, por exemplo, se você quiser dar um chute fraco, basta dar um leve toque no botão, e se você quiser enfiar uma bicuda, é só aplicar pressão máxima. E não é só isso, o controle ainda é capaz de identificar não apenas a pressão aplicada ao botão, mas também o lado em que você o está apertando. Para citar uma utilidade disso, ainda em um game de futebol, imagine que você pode dar um passe mais ou menos curto (dependendo da pressão aplicada) na direção em que você quiser (conforme o lado do botão que você apertar) enquanto continua correndo em uma mesma direção. As possibilidades de utilização são praticamente sem limites, oferecendo um controle sobre o jogo jamais alcançado.

Mantendo também o visual conhecido, está o Memory Card do PS2. Apesar de ter exatamente o mesmo tamanho, esta pequena maravilha agora comporta 8 Megabytes, 16 vezes mais que o original de PS (que tinha apenas 512 Kbytes, ou 15 blocos). Para aqueles que já estavam cansados de esperar alguns segundos nas telas de Save e Load, uma ótima notícia: o Memory Card do PS2 tem uma taxa de transferência e recepção de dados 250 vezes mais rápida que o do primeiro console. Os cards ainda incorporam um sistema de segurança com funções de autenticação e encriptação (algo como uma codificação, que transforma documentos em uma forma ininteligível, e que os torna legíveis mediante um código próprio) chamado de MagicGate. Este sistema foi criado prevendo as funções futuras de integrar o console em rede, oferecendo maior segurança com os dados. Cada Memory Card, assim como o Dual Shock2, chegará ao mercado com um preço médio de 3500 yens (cerca de 29 dólares).

O Poder

Se formos falar de capacidade (e nós vamos), o novo console da Sony traz marcas surpreendentes, superando em muitos pontos o Dreamcast da Sega (seu principal rival, ao lado do futuro Dolphin da Nintendo, que ainda é apenas um projeto).

Para começar, o coração do console é o processador Emotion Engine, de 128 Bit reais e com uma velocidade de 294,912 MHz (contra os 200 MHz do Dreamcast). O PS2 conta ainda com uma memória principal RDRAM monstro de 32 MBytes (comparada com apenas 8 MBytes de memória principal do DC); o suficiente para armazenar um número gigantesco de sprites e quadros de animação que não acabam mais, dos jogos 2D, ou então armazenar uma porção de texturas de altíssima resolução para os games poligonais (se o Sega Saturn já fazia maravilhas em 2D com seus 2 MBytes, expandíveis até 6 MBytes de RAM principal, e o DC tem texturas tão complexas como as de Soul Calibur armazenando-as em 8 MBytes de RAM, imagine o PS com seus 32 MBytes).

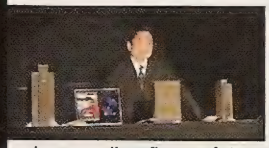
Para gerar os gráficos na tela, o console conta com um processador gráfico, o Graphics Synthesizer, funcionando a 147,456 MHz, e ainda mais 4 MBytes de RAM para vídeo. Aqui o PS2 apresenta sua primeira desvantagem em relação ao console da Sega; enquanto o DC possui 8 MBytes de RAM para vídeo, o PS2 vem com a metade. Apesar da desvantagem, a Sony afirma que a arquitetura do console possui rotinas simplificadas para processar dados gráficos; o que não vai comprometer resolução ou taxa de quadros de animação por segundo –os famosos fps, ou Frames Por Segundo (e não Fator de Proteção Solar!)– em relação ao Dreamcast. Como o console tem apenas a saída A/V convencional (com possibilidade de um cabo para saída de Super-Video), a Sony já confirmou um acessório que possibilitará ligar o aparelho a um monitor de PC, tirando o máximo proveito de suas capacidades gráficas (assim como acontece com o DC, usando o VGA Box), ou até mesmo em televisores do padrão HDTV (High Definition Television).

A segunda desvantagem do novo console da Sony em relação ao Dreamcast está na parte sonora. Enquanto o DC tem um chip de som produzido pela Yamaha (o SISP, ou Super Inteligent Sound Processor), com 64 canais de áudio, a Sony tem o seu próprio processador sonoro, o SPU2, fornecendo 48 canais de som para o PS2. A diferença se faz na quantidade de sons (vozes, efeitos sonoros, instrumentos musicais, etc.) que cada console pode gerar simultaneamente: o DC gera 64 sons ao mesmo tempo, já o PS2 pode processar "apenas" 48 sons (o que já é um número bem alto, pois o Sega Saturn tinha 32 canais de áudio e o PS1 tinha 24). Para compensar esta pequena diferença, além dos 48 canais de áudio, o processador sonoro do PS conta com um auxílio via software, que permite efeitos diversos ao som, como o uso dos padrões Doulby Surround, Doulby Digital, AC4 e até o THX. A memória RAM reservada para som é a mesma do console da Sega, ou seja, o PS2 conta com 2 MBytes de RAM para som.

Além destes processadores (principal, gráfico e sonoro), o PS2 tem um processador para a porta I/O (Input/Output, ou Entrada/Saída), que é o R3000A, ou seja, nada mais que um processador de PlayStation comum, o que dá a capacidade de o PS2 rodar os jogos do PS1 e também aceitar todos os periféricos já existentes. Só que este processador é de uma versão melhorada, podendo rodar a 33,8688 MHz (a velocidade normal do PS1) ou a 36,864 MHz. Este processador conta ainda com 2 MByte de RAM, o equivalente a memória principal do PS1.

A mídia utilizada, como já fora divulgado, e para alegria de todos, é o DVD. Enquanto um CD comum comporta 650 MBytes e um GD do DC chega a 1GByte (1024 MBytes); um DVD pode ter vários modos de leitura, indo desde o modo simples, com 4,7 GBytes, ou com dupla camada, com 9,4 GBytes, até o modo dupla face com duas camadas, comportando mais de 17 GBytes. Mas, por enquanto, o modo confirmado para o uso no PS2 é o mais simples, com "somente" 4,7 GBytes, nada mais. Porém, nem todos os jogos utilizarão o formato DVD-ROM, somente quando necessário, pois a maioria não necessita mais do que os 650 MBytes convencionais. O drive do PS2 suporta tanto os discos de CD-ROM quanto os DVD-ROM, lendo em velocidade 24X no primeiro caso (o dobro do Dreamcast) e em 4X ao ler DVDs. Contrariando os rumores e até a própria lógica, o PS2 vai ler SIM filmes em DVD. O console tem o decodificador de formato MPEG2 (modo de compressão utilizado para ler os filmes em DVD, com qualidade digital de imagem e som) e não

possui nenhuma trava que impede a leitura dos filmes. Sendo assim, até mesmo os jogos em DVD-ROM poderão utilizar o formato MPEG2 para suas cenas em anime, FMV ou CG (imagine o que a Square poderia fazer com isso). Esta possibilidade é uma das boas justificativas para o alto preço do console, já que os atuais aparelhos para rodar filmes em DVD estrapolam a marca de 500 dólares. Contudo, não haverá um controle remoto para você usar as funções do DVD-Video, provavelmente isso será controlado a partir do Dual Shock2. O drive suporta os formados Audio CD, Video CD, CD-ROM, DVD-ROM e DVD-Video (faltando apenas a leitura do formato DVD-Audio). Os CD-ROMs do PS2 terão a base azulada (assim como o PS tinha uma camada preta), enquanto os DVD-ROMs continuarão com a cor prateada. Os jogos, tanto em CD quanto em DVD, serão distribuídos nas caixas do padrão DVD, a um preço médio de 5800 yens (cerca de 54 dólares). A Sony garante ainda um sistema especial para evitar a pirataria (se bem que isso foi garantido também no lançamento do PS1, e veja só a situação hoje!).



Segundo Ken Kutaragi, o PlayStation2 é produzido para unir filmes, música e games para formar um novo mundo de entretenimento por computador. "PlayStation2 está traçando um caminho em direção ao futuro do entretenimento digital em rede", afirmou Kutaragi, "Assim como o PlayStation trouxe os jogos interativos a um mercado em massa sem precedentes, a combinação de gráficos digitais de tirar o fôlego, som soberbo e DVD vídeo do PlayStation2 abrirá as portas para uma nova experiência de entretenimento por computador em casa".

Vejamos, então, na íntegra, os dados oficiais do PS2, liberados pela Sony:

CONTEÚDO / CARACTERÍSTICAS

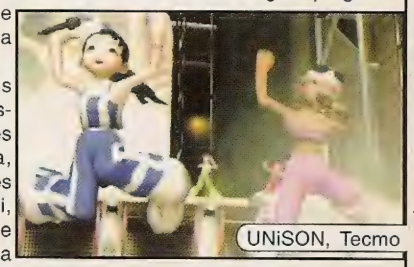
Nome: PlayStation2
Preço Sugerido (Japão): 39.800 yens (369,00 dólares)
Data de Lançamento: 04/03/2000
Acessórios Incluídos: Controle Analógico "Dual Shock2"
Memory Card de 8MB
PlayStation2 Demo Disc
Cabo de Saída AV
Cabo de Alimentação AC
Dimensões: 301mm (largura) X 178mm (comprimento) X 78mm (altura)
Peso: 2.1 Kg
Mídia: PlayStation2 CD-ROM
PlayStation2 DVD-ROM
PlayStation CD-ROM
Formatos Suportados: Audio CD, Video CD, CD-ROM, DVD-Video, DVD-ROM
Portas/Saídas: Porta Para Joystick (2)
Slot Para Memory Card (2)
Saída AV (1)
Saída Digital Para Fibra Ótica (1)
Porta USB (2)
i.Link (IEEE1394) (1)
Slot de Card Type III PCMCIA (1)

ESPECIFICAÇÕES BÁSICAS

CPU: 128 Bit "Emotion Engine"
Freqüência de Operação: 294,912 MHz
Memória Principal: Direct RDRAM
Tamanho da Memória: 32MB
Gráficos: "Graphics Synthesizer"
Freqüência de Operação: 147,456MHz
Cache Embutida: 4MB VRAM
Som: SPU2
Número de Vozes: 48canais + software
Memória Para Som: 2MB
Porta IO: Processador I/O
CPU Central: PlayStation CPU+
Freqüência de Operação: 33,8688MHz ou 36,864MHz
Memória da Porta IO: (Selecionável) 2MB
Drive de Disco: CD-ROM e DVD-ROM
Velocidade: CD-ROM 24X
DVD-ROM 4X

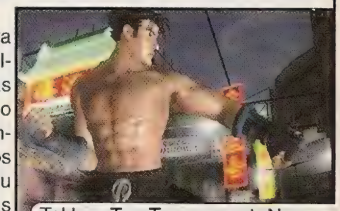
Combustível da Máquina

Poder não é nada se não for usado corretamente. Até agora o PS2 já mostrou ter o poder, mas inevitavelmente surge a pergunta "E os jogos?" Mas pode dormir tranqüilo, pois a Sony já pensou em tudo.



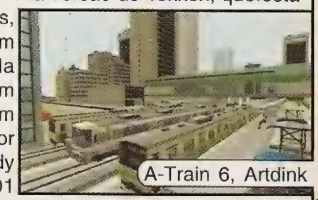
UNiSON, Tecmo

Vária empresas mostraram grande interesse em desenvolver games para a nova plataforma, muito promissora. Gigantes como a Square, Konami, Namco, Capcom, Enix e Hudson já garantiram sua fatia do bolo, confirmando produção de jogos para PS2. Até agora, na lista de softhouses que estão produzindo games para PS2, já são 89 empresas japonesas, 46 norte-americanas e 27 européias. As softhouses americanas são: 3DO, 7 Studios, Acclaim, Activision, Agetec, American Softworks, Atlus USA, Bungie, Capcom USA, Cerny Games, Crave, Digital Anvil, Dreamworks, Eidos, EA, Enix, Fox, GT, Hasbro, Humongous, Incredible Tech, Infogrames, Insomniac, Interplay, Konami, LucasArts, Midway, Mindscape, Namco, Naughty Dog, Neversoft, Oddworld, Red Storm, Shiny, Sierra Online, Square EA, Stormfront, Sunsoft, Surreal, Take 2, TerraGlyph, THQ, Titus, Ubi Soft, Universal Interactive Studio e Working Designs (a empresa de Victor Ireland). As empresas européias são: 3DO, Acclaim, Activision, Argonaut, Codemasters, Core, Disney, Eden, Eidos, EA, Eurocom, GTI, Hasbro, Infogrames, Kalisto, Konami, Lego Media, Lionhead, Rage, Reflection, Square, Take 2, THQ, Travelers Tales, Ubi Soft e Virgin.



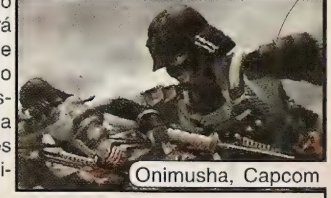
Tekken Tag Tournamant, Namco

Parece que o suporte para o console está garantido, mas falta ainda falar sobre o que estas empresas estão criando para o PS2: os jogos. Durante a conferência do dia 13/09, além de todos os detalhes do console, a Sony jogou lenha na fogueira e exibiu alguns dos primeiros games. E quantos não se impressionaram quando a lista de game foi revelada? Não apenas pelo tamanho, mas também por algumas presenças surpreendentes. Entre os títulos mais notáveis, estão a terceira versão do RPG espacial da Enix, Star Ocean 3 (!!!); o game de dança, também da Enix, em sua terceira versão, Bust-A-Move 3; a continuação do recente semi-sucesso da Genki/Crave, Jade Cocoon 2; o Survival-Samurai da Capcom, Onimusha (originalmente planejado para ser um game de Nintendo 64, depois movido para o PlayStation1 e, finalmente, agora, definitivamente na lista dos jogos de PS2); Street Fighter EX3, o terceiro game (sexto, se contarmos todas as versões) de luta poligonal com a galera de Street Fighter, da Arika; a versão do novo milênio do game de corrida mais vendido do mundo, Gran Turismo 2000; a conversão da mais nova versão de Tekken, que está fazendo o maior sucesso nos arcades, Tekken Tag Tournament; mais um game da série Survival Horror da Capcom, um Resident Evil ainda sem título definido. Isso sem contar com títulos de calibre menor, mas nem por isso menos importantes, como Bloody Roar 3 (Hudson), Bomberman 2001 (Hudson), Popolocrois III (Sony), Tenchu 2 (Sony), um novo Ninja Gaiden (Tecmo), Gradius IV Revival (Konami), Jikkyou World Soccer 2000 (a nova versão da série de futebol suprema da Konami).



A-Train 6, Artdink

E não é só em nomes que o acervo de games para PS2 impressiona, a qualidade destes é de deixar qualquer um, mesmo os jogadores mais exigentes, de queixo caído. Os vídeos mostrados na conferência deixavam a feliz platéia catatônica durante os instantes em que eram exibidos. Você ver os games do PS2 em movimento não é um simples privilégio, é uma experiência totalmente nova e excitante. Pegando como exemplo Tekken Tag Tournament, você terá uma idéia da enorme capacidade do console; tudo foi reconstruído utilizando-se o poder do PS2 (assim como Soul Calibur para Dreamcast), e o nível de detalhes nos lutadores e cenários e a manei-



Onimusha, Capcom

ra como tudo se move é de causar certo frio na barriga, tamanha a grandiosidade. Outro exemplo notável fica por conta de The Bouncer, novo produto da união Square/Dream Factory (Tobal/Erhgeiz); este é um game de luta/ação 3D (assim como Fighting Force) que possui uma animação e nível de detalhes que rivaliza até mesmo Shen Mue (o todo poderoso game do Dreamcast).

Não esqueçamos ainda que o console possui um processador da Porta IO que o permite rodar todos os jogos do PlayStation atual. Ou seja, logo de cara o console já vai contar com todo o excelente acervo de games que já conhecemos do PS1.

A primeira lista de games para o PlayStation2, completa, já conta com mais de 80 títulos. Confira ao lado esta enorme coleção de games em desenvolvimento para o novo console da Sony (os títulos mais promissores estão destacados em amarelo).

LISTA OFICIAL DE JOGOS PARA PLAYSTATION 2

FABRICANTE	JOGO	GÊNERO
Aridink	A-Train 6	Simulador
Ascii	Flower Sun and Rain	Ação/Aventura
	Panic Surfing	Esporte/Ação
Ask	Billiards Master 2	Esporte
Asmik	Sidewinder Max	Tiro 3D
Astroll	American Arcade	Pinball
Athena	Pro Mahjong Kiwame Next	Mahjong
Bandai	Mobile Suit Gundam	Ação 3D
Capcom	Oni Musha	Survival-Alguma-Coisa
	Street Fighter EX3	Luta
	Resident Evil (versão indefinida)	Survival Horror
Dazz	Bakemasters EX	Pescaria
Ecseco	Battle on the Ghat	Corrida
EA Square	X-Fire	Tiro/Ação
Enix	BBD 2000	Simulador
	Bust-A-Move 3	Dança
	Exotica	RPG/Ação
	Fighting QTs	Simulador de Encontro
	Sonnette	Love Story RPG
	Star Ocean 3	RPG
From Software	Armored Core 2	Ação
	Eternal Ring	RPG
Fujimic	Bakuryu 2	Esporte
Ganbi	Jade Cocoon 2: Story of Tamamayu	RPG
Gust	Fly High	Corrida
Hudson Soft	Bloody Roar 3	Luta
	Bomberman 2001	Ação
i4 Corporation	Al Igo 2001	Tabuleiro
	Al Mahjong 2001	Tabuleiro
	Al Shogi 2001	Tabuleiro
Idea Factory	Sky Surfer	Esporte
Imagineer	Wild Wild Racing	Corrida
Jaludan	1 on 1 Government	Ação
Kaga Tech	Tetsuman Menkyokaiden	Tabuleiro
Koei	Kessen Mahjong Taikai	Mahjong
	Shin Sangokumusou	Ação
	Soldnerschild 2	Simulador/RPG
Konami	Drum Mania	Musical Interativo
	Gradius IV Revival	Tiro
	Jikkyou Powerfull Pro Baseball 7	Esporte
	Jikkyou World Soccer 2000	Esporte
	Mahjong Yarouze!	Mahjong
Focus	FX Pilot	Vôo/Tiro
MZTQ	Tuning Car Race Game	Corrida
Magical Company	Magical Sports Catch Baw Club	Esporte
	Magical Sports Koshien 2000	Esporte
	Magical Sports Pro Golfer	Esporte
Mainichi Communications	Todai Shogi Shikenbisha Dojyo	Tabuleiro
Namco	500 GP TIM World Championship	Corrida
	New Ridge Racer	Corrida
	Tekken Tag Tournament	Luta
Riverhillsoft	World Neverland 3	Simulador
Sala	Ide Yohsuke No Majan Kazoku 2	Mahjong
	Perfect Golf 3	Esporte
Sony Computer Enterteainment Inc.	Boku to Maoh (The King and I)	RPG (shadow/ghost story)
	Dark Cloud	RPG (geo-rama)
	Den-Sen	Ação
	Fantavision	Ação
	GT2000	Corrida
	I.Q. Remix	Puzzle
	Popolocrois III	RPG (romantic-anime)
	Splash Dive	Ação
Sony Music Entertainment	L'Arc-en-Ciel	Musical
Spike	Tenchi 2	Ação
	World Rally Championship	Corrida
Squaresoft/Dream Factory	The Bouncer	Ação/Luta
Sun Corporation	Shangai 5	Puzzle
	Street Mahjong Trance Majin 2	Mahjong
Sunrise Interactive	Panzer Century G Breaker	Simulador
T&E Soft	3D Golf	Esporte
Taito	Densha De Go!	Simulador
Takara	Choro-Q HG	Corrida/Aventura
Tecmo	Ninja Golden Konet	Ação
	UNISON	Ação/Musical
Titus Japan	Roadsters Trophy 2000	Corrida
	Robocop	Ação
Tomy	Baki The Grappler	Ação
UEP Systems	New Cool Boarders	Snowboard
Victor Interactive	Let's Become A Pilot!	Simulador
Video Systems	Formula One	Corrida
VR-1	3D Real Drive	Simulador
Warashi	Soul Surfing	Ação
Xing	Fighting Illusion K-1 Gradprix	Esporte
Yuki Enterprise	Morita Shogi	Tabuleiro

Ferramentas de Desenvolvimento

Um fator determinante para a produção de jogos em um console é o seu Sistema Operacional. Isso ficou mais que provado com a geração Saturn/PlayStation e Nintendo 64. Enquanto o Sega Saturn e o Nintendo 64 possuíam sistemas complexos, o PlayStation trazia um SO simplificado, com interface amigável para criação e programação de jogos. O resultado foi que a lista de jogos do PlayStation crescia em uma proporção muito maior que a de seus rivais, pois as produtoras tinham maior facilidade para criar seus jogos.

Tendo isso em vista, a Sega conseguiu resolver o problema adotando o Windows CE da Microsoft para o seu Dreamcast. Este SO é bem simples e oferece recursos de desenvolvimento e programação de utilização fácil. A Sony sentiu que não poderia ficar atrás, e que a concepção de um Sistema Operacional funcional e prático era uma das chaves para o sucesso. Por este motivo, como solução, o SO adotado para o PS2 é baseado no Linux (um sistema de certa fama nos computadores, criado por Linus Torvalds, que estava de saco cheio dos bugs e inconveniências do Windows, e resolveu desenvolver um SO infinitamente mais estável, gratuito e que todos poderiam alterar, dando suas próprias contribuições para torná-lo cada vez melhor).

As ferramentas de desenvolvimento do PlayStation2 oferecem muitas vantagens significativas sobre o ambiente de desenvolvimento o PlayStation original. As ferramentas do PS original eram distribuídas na forma de uma placa de PC ou uma workstation. Conectando o PC ou a workstation a uma rede adicionava maior complexidade ao processo de desenvolvimento. Em contraste, as ferramentas de desenvolvimento do PlayStation2 combinam dois modos operacionais separados em uma unidade: o modo de programação/debug normal de PlayStation e um novo modo para workstation. No novo modo as ferramentas podem ser usadas como em uma workstation baseada em Linux, permitindo que as softhouses criem gráficos no ambiente de desenvolvimento do PS2 que antes eram possíveis apenas em uma workstation separada. Quando as ferramentas de desenvolvimento são empregadas com uma conexão de rede Ethernet, o resultado é um ambiente de desenvolvimento sem limites.

A Sony afirmou que continuará a melhorar este novo conceito de ferramenta de desenvolvimento com uma visão para prover um ambiente de criação de conteúdo que combina criação de filme e game para uma nova forma de entretenimento por computador.

Além de liberar os detalhes sobre o Sistema Operacional e ferramentas de desenvolvimento, a Sony mostrou imagens e revelou os dados do kit para alucinar as produtoras de jogos. Confira:

CONTEÚDO / CARACTERÍSTICAS

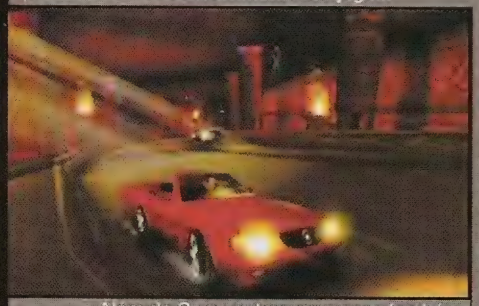
Nome: PlayStation2 Development Tool DTL-T10000
Preço: 2.000.000 yens (aproximadamente 18.530,00 dólares)
Dimensões: 230mm (largura) x 405mm (altura) x 422mm (comprimento)

ESPECIFICAÇÕES

Modos Operacionais: modo "TOOL" (ambiente de desenvolvimento) e modo "WS" (workstation)
CPU: EE (Emotion Engine)
Freqüência de Operação: 294,912 MHz
Memória Principal: 128MB (Direct RDRAM)
Processador Gráfico: GS (Graphics Synthesizer)

Freqüência de Operação: 147,456MHz
Cache Embutida: 4MB VRAM
Processa I/O: PlayStation CPU+
Freqüência de Operação: 33,8688 ou 36,864MHz
Memória da Porta IO: 2MB
Processador de Comunicação: Pentium MMX 233MHz
Discos Rígidos: 3.5" HDD (2) (No máximo 3)
Processador de Comunicação
Modo WS
Emulador de DVD/CD
Interfaces Externas:
-Porta para Joystick (2)
-Slot Para Memory Card (2)
-Saída AV (1)
-Saída Digital Para Fibra Ótica (1)
-Porta USB (2)
-Porta IEEE1394 (i.LINK)
-Cabo AV de PlayStation2
-Interface de PC card (Type III)
-Terminal de Rede (100 Base-T / 10 Base-T)
-Entrada de S-Video
Alimentação: AC100 - 240V (+/- 10%)
50 / 60 Hz (+/- 10%)
Consumo de Energia: 3,8 A (100V), 1,6 A (240V)

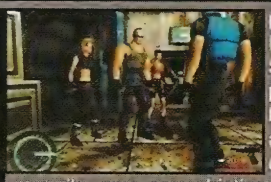
Estas são as configurações do kit de desenvolvimento DTL-10000, que já está chegando para as produtoras aliadas (algumas já o têm desde fevereiro/março, como a Square e a Namco). Ele roda no SO Linux com suporte completo para programação, debug, gráfico, comunicação e rede, acelerando consideravelmente o processo de desenvolvimento de jogos.



Além da Sony, outras empresas também estão criando kits de desenvolvimento. A SN, uma produtora de softwares britânica, anunciou que estará vendendo uma nova ferramenta de desenvolvimento de jogos chamada ProDG no Japão, uma ferramenta de desenvolvimento alternativa que roda no ambiente Windows, optimizada para Pentium III (indicada para as softhouses não familiarizadas com o ambiente Linux). A Metro Works também anunciou que começou a fazer encomendas do seu próprio kit de desenvolvimento para PlayStation2, o "CodeWarrior for PlayStation2: Japanese Version R1", ferramenta baseada em GUI, rodando no ambiente Windows, acompanhando compilador, debugger e suporte para rede em linguagens C, C++ e Assembler.

Network

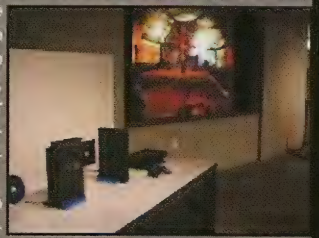
Bom, depois de tudo isso, um assunto ainda ficou pendente: conexão à rede mundial. Desde o surgimento, o Dreamcast da Sega possui modem para conexão à rede, permitindo acesso à Internet, carregamento de arquivos na rede, envio de records para rankings mundiais e, em alguns casos, jogo on-line com outras pessoas. Com o seu PlayStation2, a Sony está sendo um pouco mais cautelosa, liberando apenas informações vagas a este respeito, mas com objetivos ambiciosos.



Uma coisa ficou certa: 2001 é o ano em que o PS2 entrará para o mundo da rede digital.

Além da introdução do DVD-ROM como mídia, e reconhecendo o potencial de redes de banda larga para oferecer ao consumidor uma vasta seleção de conteúdo e a conveniência da capacidade de carregamento, a Sony vai criar distribuição baseada em banda larga de conteúdo digital, começando com bibliotecas de software de PlayStation e PlayStation2. Com conexão de Ethernet para uma rede de banda larga, como cabo digital, os usuários de PlayStation2 poderão carregar conteúdo de entretenimento de tamanho grande para discos rígidos criados também pela Sony. Trocando em miúdos, a Sony pretende abandonar os velhos modems de conexão com linhas analógicas (já extremamente saturadas) por um método que permita muito mais velocidade na transferência de dados via rede. Imagine milhões e milhões de usuários de PS2 carregando milhares de megabytes de softwares de games com conexão de 56k todos os dias! Seria praticamente inviável. Por isso mesmo a Sony quer partir para um método de conexão de alta velocidade, como cabo. Assim, os usuários poderão conectar-se, comprar e carregar games inteiros para HDs (Hard Disks ou Discos Rígidos) fabricados pela Sony especialmente para o PS2 (rumores dizem que eles terão a capacidade de armazenar muitos e muitos Gygabytes). A empresa não especificou se ela terá seu próprio método de acesso (como a Sega em seu Dreamcast) ou se você pode conectar-se com seu próprio ISP (Internet Service Provider ou Provedor de Acesso à Internet).

Como segurança em rede é um fator muito sério, a Sony já se adiantou, afirmando que está criando também um sistema de transação eletrônica, incluindo a tecnologia de autenticação e encriptação (embutida no Memory Card), para suportar sistema de distribuição eletrônica.



Tudo isso será distribuído no início de 2001 como um pacote de expansão, incluindo o adaptador para rede e software (conectados no aparelho pela Interface de PC Card). Com isso, a Sony deixou bem claro que o acesso à rede e a Internet são uma prioridade para o seu novo sistema.

CELL GAMES

Trocamos e Vendemos
Video Games Novos e Usados

PROMOÇÃO

Fitas de Super NES e CDs de Playstation!

2 DESAFIOS

(Mostre que você é fera)
1º Passo -
Prencha 1 cupom e concorra a um video game dia 24.12.99
2º Passo -
Quanto mais cupons você mandar, mais chance você tem de ganhar.
(Na compra de algum produto. Você ganha 1 revista e 1 cupom).

Rua Tupis, 204 - Centro - Sala 261
Ed. Santo Afonso -
Belo Horizonte - MG
CEP: 30190-060
Fone: (0XX31) 274-4344

Nome:.....
.....
Endereço:.....
.....
Cidade:.....
CEP:.....-.....

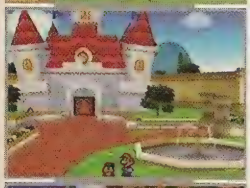
SUPER MARIO RPG 2

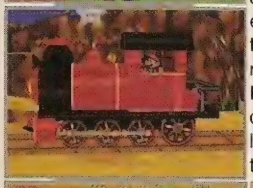
Nintendo

RPG - N/A

Previsto para janeiro de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★





Depois de um longo período de ausência na imprensa, Super Mario RPG 2 — Super Mario Adventure nos States — reaparece trazendo uma série de novidades. Os antigos sprites pré-renderizados foram completamente substituídos por polígonos, tendo também uma rica coloração, chegando a lembrar Yoshi's Story. A diferença, contudo, fica por conta dos personagens: estes foram construídos com polígonos de profundidade zero, da mesma forma que Parappa - The Rapper e Um Jammer Lammy (ambos para PS), dando um visual inovador para o console. As batalhas seguem o padrão de seu predecessor, com combates não aleatórias — com os inimigos aparecendo no mapa e permitindo que você os evite. A novidade é que agora suas ações podem influenciar nas batalhas (caso você salte sobre a cabeça de um oponente antes da luta se iniciar, é possível que ele já esteja inconsciente), sem mencionar o fato de que o sistema de turnos deu lugar a algo semelhante ao Active Time Battle System de Star Ocean, com a possibilidade de se escolher a arma utilizada — que, aliás, tem efeitos diferentes em diferentes inimigos — durante a batalha. Quanto ao enredo, nada foi revelado, mas foram confirmadas as presenças de Koopa / Bowser, Toadstool / Peach, Yoshi e outros elementos-chave do mundo de Mario. Apesar de não ter causado uma das melhores impressões durante a Shoshinkai, SMRPG2 talvez possa ser um sucessor à altura do anterior...

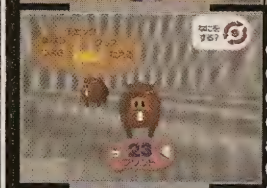
MOTHER 3: THE FALL OF PIG KING

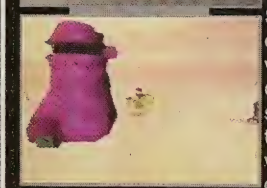
Nintendo

RPG - N/A

Previsto para maio de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★





Anunciado desde antes do lançamento do console e sendo um dos componentes da longa lista de títulos que fariam parte dos primeiros títulos do console, Mother 3 — Earthbound 64 nos States — está em processo de desenvolvimento há uns dez mil anos, sendo até mesmo cogitado como título para o 64DD. Em sua primeira aparição pública, durante a Shoshinkai, o título não decepcionou com seus gráficos em 3D e razoavelmente simples (lembrando, às vezes, Quest 64) e uma jogabilidade semelhante à de seus predecessores. Você encarna o cowboy Flint, seu cão Boney e os pequenos Lucca e Krause, que tentam decobrir os mistérios que cercam um disco voador que pousou nos arredores da cidade, valendo-se de suas armas e poderes psíquicos. Até o momento não fora liberada nenhuma informação mais profunda, o que pode indicar muito para a versão final do game. Resta-nos ter paciência...

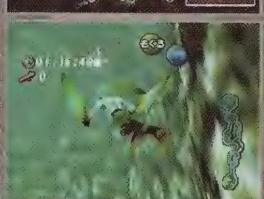
THE LEGEND OF ZELDA GAIDEN

Nintendo

Action / RPG - N/A

Previsto para março de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★



Um dos principais destaques da Shoshinkai. Há tempos anunciado como um expansor para TLOZ: Ocarina of Time, em formato 64 Disk Drive, The Legend of Zelda Gaiden se revela a seqüência direta do afamado título, mesmo sem dar continuidade aos fatos decorridos. Meses após derrotar Gannondorf, Link retornava à sua vida normal, junto com os Kokiris da floresta. Ao mesmo tempo, começava a desfrutar dos prazeres das cavalgadas com sua ainda pequena Epona. De repente, galopando em meio à floresta, o jovem herói se depara com um homem usando uma misteriosa máscara que, sem motivo aparente, rapta a égua e foge por um portal dimensional. Link o segue, vendo-se preso em um mundo completamente diferente, com uma imensa lua que parecia estranhamente próxima... Ao vagar pelo mundo, ele encontra faces bem familiares, como Malon, Ingo, Navi e até mesmo Zelda, mas com personalidades diferentes. Através deles descobre que a lua está em um lento processo de queda sobre aquele reino e que o fim está próximo. A única saída seria encontrar o misterioso mascarado no tempo estipulado. Aliás, outra novidade é a passagem do tempo, qe agora é limitada (mostrada no novo marcador da tela, ao centro) em nome do realismo — afinal de contas, acima de você há uma lua prestes a cair! E, para salvar o mundo paralelo e voltar ao seu próprio, o Hylian parte em uma nova aventura, onde precisará de uma ajuda especial: as máscaras. Isso mesmo! Neste mundo as máscaras são objetos que, quando usados, dão ao usuário características especiais. Em outras palavras, Link pode se transformar em um Zora, tendo todas as características aquáticas, usando uma Zora's Mask. A versão apresentada na Shoshinkai estava cerca de 50% completa, possuindo somente três máscaras diferentes — a Goron Mask, que transformava Link em um desses comedores de pedras com um gorro verde, tendo a capacidade de mover pedras pesadas, resistir ao fogo e se transformar em uma bola de espinhos, tendo até mesmo um movimento de Dash, como Sonic; Deku Scrub Mask, que o trasnforma em um Deku Scrub, com a capacidade de atirar nozes através de seu nariz, andar sobre a água, esconder-se em buracos e até mesmo usar certas flores como helicópteros; e a Zora Mask, que abre aos jogadores uma nova e incrível possibilidade: a de lutas submarinas. Entretanto, o novo menu de máscaras possui cerca de 20 espaços, o que pode indicar uma imensa quantidade desses itens. Outro ponto interessante é o fato de que você não tocará somente sua ocarina, mas também instrumentos próprios de cada raça com o auxílio das máscaras (os Gorons tocam tambores; os Zoras, guitarras; e os Scrubs se adaptam a cornetas). Graficamente, o game possui uma animação mais fluente, com mais elementos simultâneos na tela — isso, claro, exigindo indispensavelmente o expansor de 4MB. E como a jogabilidade é basicamente a mesma (mesmo a Nintendo tendo revelado existirem novos elementos), The Legend of Zelda Gaiden será exatamente o que nós jogadores desejávamos quando terminamos TLOZ: Ocarina of Time: um retorno a este maravilhoso mundo.

GAMERS · GAME NEWS · SONY PLAYSTATION

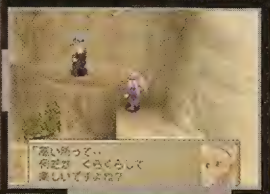
BREATH OF FIRE IV

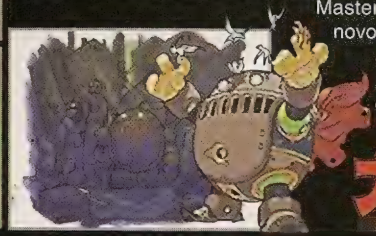
Capcom

RPG - N/A

Previsto para dezembro de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆





Com a chegada da TGS, novas informações sobre o mais novo episódio da principal saga de RPG da Capcom foram divulgadas. Como já mencionado, seguindo a tradição do título, mais uma vez o storyline se foca em Ryu — agora um bárbaro, o mais novo representante de Ladon, o deus Dragão, e último membro do poderoso Dragon Clan, com o poder de se transmutar em um poderoso dragão — e a princesa do reino de Wyndia, Nina, descendente da longa linhagem dos soberanos do reino dos seres alados. Graficamente o game continua mesclando cenários poligonais a personagens 2D — apesar da Capcom prometer mais de 3000 quadros de animação para cada personagem, concendendo uma animação soberba. Quanto ao sistema de batalha, a novidade é a capacidade de se carregar todos os personagens para dentro dos combates, apesar de apenas três deles participarem ativamente dela, o que pode indicar a possibilidade de trocas de combatentes durante as mesmas. Um novo sistema de combos também pode ser encontrado na lista de novidades. Voltando ao tópico "personagens", juntamente com as novas imagens, a softhouse liberou a identidade de mais três personagens. Cray, valoroso líder caçador de uma tribo bárbara de meio-felinos, da mesma forma que Rei de BoFIII, luta com sua imensa clava; Scias, o meio-cão (como Bow em BoFII) samurai e sua fiel kataná; e, por fim, Master, o herói mecânico de uma vila de seres robóticos; são os novos aventureiros. Contudo, o motivo que leva cada um a se unir a Ryu e Nina são ainda obscuros. As expectativas são imensas para o natal de 99...

ブレスオブファイアIV
BREATH OF FIRE IV

GAMERS · GAME NEWS · NINTENDO 64

RIDGE RACER 64

NST

Corrida - N/A

Previsto para final de 99 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Quando o acordo entre a Namco e a Nintendo se firmou, logo a possibilidade de que títulos de renome fossem lançados para o Nintendo 64. E eis que finalmente o fruto das duas grandes Ns surge: Ridge Racer 64. Desenvolvido inteiramente pela NST (softhouse pertencente à Nintendo of America), RR64 combina o RR original e RRRevolution, contendo todos os circúitos das versões anteriores — apesar da produtora afirmar que haverá alterações suficientes para diferenciá-lo dos demais, como áreas que eram apenas visíveis na versão PS mas que agora são trafegáveis. Isso sem mencionar a presença das Mirror Tracks e uma outra centena de variedades. Foi confirmado também a presença de cerca de 20 carros diferentes, conseguidos com seus recordes no modo Time Attack, que, graças ao Garage Mode herdado de RRType 4, poderão ser alterados ao seu bel prazer. Mas, apesar de todas as implementações — sejam elas gráficas ou não — a principal novidade é a opção de se jogar em até quatro participantes, além de um inédito modo Two Player Cooperative. Com todas as novidades, RR64 promete desbancar os concorrentes do gênero.

GAMERS · GAME NEWS · SEGA DREAMCAST / ARCADE

SNK VS. CAPCOM

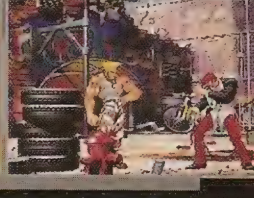
Capcom

Luta - GD / Naomi

Previsto para 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

A união das duas gigantes do mundo dos games de luta fora motivo de comemorações desde a última edição da TGS. Entretanto, por duros meses nada havia sido revelado sobre a versão arcade do encontro do milênio: SNK Vs Capcom. Isso, até agora. As duas empresas divulgam as imagens preliminares de seus primeiros estudos sobre o título. Apesar destes utilizarem cenários e personagens de SFZero 3, KOF Kyo e SFIII, a versão final terá personagens — aliás, doze até o momento: o todo poderoso Iori Yagami, Ryu, Kyo Kusanagi, Ken Masters, Mai Shiranui, Chun li, Benimaru Nikaido, Guile, Terry Bogard, Blanka, Rayden (Big Bear) e Zangief — e cenários completamente novos ou redesenhados. E tudo no bom e velho visual 2D, suportado pela placa Naomi da Sega. Quanto ao sistema de jogo, apenas sabe-se que serão adotados os ISMs de SFZero 3, tendo cada lado seus próprios modos (SNK-ISM e o CAP ISM), e a opção de se batalhar em duplas ou trios. Com as novas informações, já podemos nos preparar para o maior embate da história...



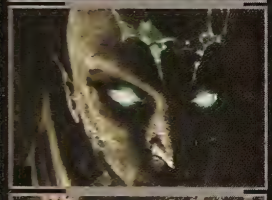
LEGEND OF DRAGOON

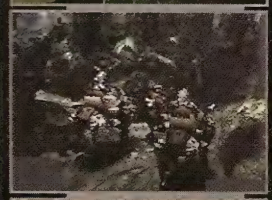
Sony

RPG - 4 CD

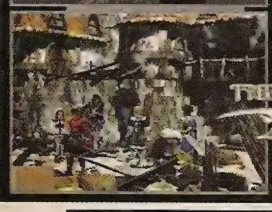
Previsto para 2 de dezembro no Japão

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆





Por cerca de três anos a Sony manteve um time de mais de cem integrantes trabalhando em seu mais ambicioso projeto de RPG. Um título que, por sua beleza gráfica e enredo extremamente bem elaborado, seria considerado a obra-máxima da softhouse. Um segredo guardado à sete chaves, que somente seria revelado quando a qualidade esperada fosse alcançada. Seu nome: Legend of Dragoon. E sua revelação se deu em agosto, durante a SIGGRAPH'99, conceituada feira de computação gráfica, onde a Sony divulgou, pela primeira vez, as magníficas seqüências de Legend of Dragoon. E estas são umas das principais atrações de LoD. Os mais de trinta minutos de CGs de altíssima qualidade se encaixam de forma perfeita no enredo e ilustram perfeitamente o elevado naipe do game. E, tocando nesse assunto, o enredo é uma atração à parte: tudo gira em torno da imensa Tree of God, centro do mágico mundo de ambientação medieval. Contam as lendas que há muito tempo os homens habitaram os solos do planeta. Mas, devido aos perigos que assolavam aquelas civilizações milenares, foram obrigados a migrar para colossais ilhas voadoras — que usam o poder dos misteriosos Blue Crystals como fonte de energia — onde deram início à sociedade regente atualmente, corrompida pela ganância de seus governantes. E é nesse contexto que surgem Dart — um talentoso espadachim que ostenta a armadura vermelha, símbolo de suas habilidades e senso de justiça, e tem como ponto motivação encontrar os assassinos de seus pais — e Shana (melhor amiga de Dart, cujas técnicas com o arco e flecha são imensas, da mesma forma que sua preocupação para com o amigo), os dois protagonistas de LoD. Em suas aventuras, terão de enfrentar não só os perigos existentes no mundo conhecido, mas também dos esquecidos templos, ruínas e selvas das civilizações terrestres. E tudo isso em quatro CDs, da mesma forma que Final Fantasy VIII. Aliás, as semelhanças entre os dois títulos não são poucas. Ambos foram desenvolvidos por times com cerca de cem profissionais altamente qualificados — apesar de FFVIII ter sido concluído em pouco menos de dois anos, devido às grandes experiências recebidas com a sétima versão, já para a plataforma. Mesmos as CGs, o sistema de cenários pré-renderizados e personagens texturizados em tempo real, com feições realistas e com uma grande capacidade de expressar sentimentos, estão em níveis equiparadíssimos. Por outro lado, LoD possui elementos ausentes em seu concorrente, como elementos de passagem do tempo e de condições climáticas. Em outras palavras, LoD será o concorrente que mais se aproximará em termos de qualidade da obra-prima da Square. A nós, fãs de jogos de RPG de altíssima qualidade, só resta esperar pelo lançamento no Natal...



THE LEGEND OF DRAGOON

MARIO PARTY 2

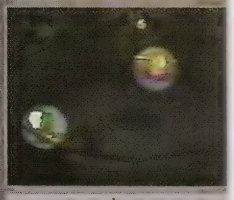
Nintendo / Hudson

Variedades - N/A

Previsto para dezembro de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

A união da Hudson — responsável por sucessos como Bomberman e, principalmente, Tengai Makyo — com a Nintendo resultou em um título que surpreendeu a muitos por seu nível de diversão: Mario Party. Com gráficos consideravelmente simples, mas com o ponto máximo em diversão para até quatro jogadores, dezenas de mini jogos e trazendo de volta vários dos mascotes da Nintendo (mais exatamente do mundo de Mario, como Koopa / Bowser, Wario e Donkey Kong), o título logo cativou vários fãs com seu jeito "tabuleiro de ser", assim como o Game of Life e Monopoly (Jogo da Vida e Banco Imobiliário, respectivamente), alcançando o status de "um dos melhores jogos para multi-player do N64". Um jogo de entreterimento completo, onde acreditava-se não existir seqüência ou complementos (Ludo Real 2!? War 2? Hmmm... Ok, este último existe...). Mas, ainda assim, a Hudson ainda tinha alguns truques escondidos na manga. E foi daí que nasceu **Mario Party 2**, outro dos destaques da Shoshinkai. Seguindo a mesma linha de seu predecessor, Mario Party 2 traz exatamente 64 novos jogos — oito a mais que o primeiro game — completamente novos, sem o velho costume de jogos reaproveitados. Além disso, desta vez há uma história como pano de fundo. O mundo da diversão criado pela força dos heróis em Mario Party, Mario Land, foi invadido pelas forças de Koopa / Bowser. Com isso, todos (entenda-se: Mario, Luigi, Yoshi, Toadstool / Peach, Donkey Kong e Wario) se unem mais uma vez em nome da preservação do paraíso... Inovador? Nem um pouco, mas serve como cenário para um game do gênero. Entre os mini-jogos desta versão temos alguns bem inovadores, como o "Saque / Draw", onde os jogadores participam de um duelo e devem provar que são os gatilhos mais rápidos da Mario Land. Outro deles é uma versão explosiva dos carrinhos de "tromba-tromba", cada um carregando um balão na trazeira em espinhos da frente. A idéia é correr até conseguir furar a bola do adversário. Quanto aos gráficos, pouco mudou. Os tabuleiros agora variam de faroeste para o espaço sideral, com os personagens variando de roupas de acordo com o cenário. Mesmo que o game possua ao menos metade da diversão do anterior, ele terá espaço na lista de melhor Multiplayer do console.



TALES OF ETERNIA

Namco

RPG - N/A

Previsto para abril de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★

Depois de quase dois anos sem dar as caras no universo dos RPGs, a Namco finalmente anuncia o terceiro episódio de sua consagrada série Tales (lembrando que o primeiro foi Tales of Phantasia, um dos games de maior memória para SNES, com 48 Mega; enquanto o segundo, Tales of Destiny, já embarcava com sucesso no 32-bit da Sony): Tales of Eternia. Ao contrário das versões anteriores, o desenvolvimento não está por conta da Tri-Ace (também responsável pela saga de Star Ocean, da Enix), mas sim pela própria softhouse. O Character Designer de Tales of Destiny, Mutsumi Inomata, retorna ao posto enquanto a renomada Production IG (criadora das apresentações de ToD, da versão PS de ToP e do recente Wild Arms 2nd Ignition, além do anime Ghost in the Shell) se encarrega das seqüências de anime — que, segundo a própria produtora, serão muito mais freqüentes. Alguns sistemas receberão algumas implementações, enquanto outro foram completamente redefinidos como é o caso dos antes quase inúteis Food Sack, que recuperava a energia do grupo enquanto ao passo que você andava; e do Cooking System, que criava novos alimentos a partir de ingredientes encontrados por todo o mundo). Mesmo o afamado Linear Motion Battle, uma das marcas registradas da série, apesar de manter seu caráter de ação, será melhorado para se tornar mais dinâmico, o que inclui maiores capacidade de ligar técnicas e realizar combos. Outro reflexo disso é que as janelas das batalhas desapareceram, existindo agora somente os valores de HP e TP (Tech Points, os Magic Points da saga), além de uma representação do personagem que as possui (lembrando bastante a saga de Lunar, da Sega). Mas é nos gráficos que estão as maiores alterações. Desta vez os personagens em Sprites do mapa deram lugar a modelos texturizados em tempo real, apesar dos cenários permanecerem 2D, pré-renderizados. Pouco se sabe sobre o enredo, exceto que tudo se dará em Eternia, um mundo que atravessa por sua era medieval, mágica e fantástica como nos demais "Tales of". Você terá o comando de Rid Herschel, um valente e talentoso aventureiro, e sua amiga de infância e namorada, Farah Oersted, detentora de poderosos dons. Com a aproximação da data de lançamento, a Namco logo liberará novas informações. Continue ligado...

Tales of Eternia

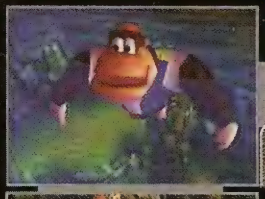
DONKEY KONG 64

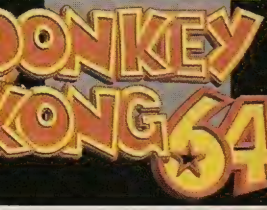
Nintendo / Rare

Adventure - N/A

Previsto para 22 de novembro nos States

EXPECTATIVA: ★★★★★





Não é novidade alguma dizer que a aparição de uma versão quase completa de Donkey Kong 64 durante a Shoshinkai foi uma das maiores atrações por parte da Rare. Apesar de ainda ser bastante semelhante à versão presente na E3, as diferenças eram marcantes. Além de um número bastante grande de novas — e IMENSAS, aliás — áreas para se explorar, vários dos Bugs (como o controle das câmeras) existentes foram sanados. Toda a trupe (Donkey, Diddy, Lanky, Chunky e Tiny) estavam presentes, bem como outras faces familiares, como o peixe-espada En Garde e o rinoceronte Rhambi, além de outros completamente novos, como Candy Kong, que concede a cada um dos personagens um instrumento musical que aciona um certo interruptor. Novos detalhes acerca dos objetivos de Kong e sua turma foram revelados. Você deverá controlar o quinteto de primatas por oito mundos — tendo cada um destes cinco fases — para coletar 5 bananas douradas em cada fase. Para aqueles que não errarem na conta, são 200 dessas para se encontrar! Sem mencionar as sete chaves necessárias para se abrir a porta para a jaula de K. Lumsy, um Kremlim gigantesco que, sob os comandos do Kaptain K. Rool, esmagaria a ilha dos Kongs. Após derrotar Lumsy e ter a posse das duzentas bananas, você terá acesso ao covil de K.Rool onde terá de derrotá-lo. Para tanto, o grupo terá de resolver vários puzzles, sendo que vários deles envolvem as habilidades de dois ou mais macacos, ou mesmo diferentes tipos de habilidades — há cerca de 109 movimentos especiais divididos entre os primatas. Apesar de todos esses aspectos explorativos, Donkey Kong possui fortes raízes de seus predecessores. Saltos precisos e ações bem coordenadas são a alma do sucesso. Quanto aos modos de Multiplayer (estamos falando de um jogo da Rare, oras!), há uma série de mini-jogos, além de um modo de tiro em primeira pessoa! A Nintendo aposta alto no lançamento, ao ponto de lançar uma versão especial do N64, verde-transparente, que acompanhará o expansor e o game, no dia do lançamento do game e por um preço reduzido. De qualquer forma, um game de Donkey Kong sempre é bem vindo.

DONKEY KONG 64

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

ALUNDRA 2: MYSTERIES OF EVIL EVOLUTION

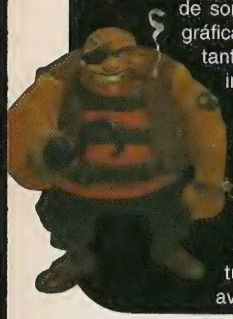
Sony / Contrail

Ação / RPG - CD

Previsto para novembro de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★

Há cerca de dois anos a Sony lançava um de seus mais bem sucedidos títulos de Ação / RPG para sua própria plataforma 32-bit. Lembrando muito os bons tempos de The Legend of Zelda para SNES e Nintendinho, Alundra, contando as desventuras do aventureiro dos sonhos homônimo, logo cativou um grande público. Os tempos passaram, os ânimos se acalmaram e o brilho do game foi se apagando. Foi então que a Contrail, após o término de Wild Arms 2nd Ignition (que você confere ainda nesta edição), anunciou estar trabalhando na seqüência de Alundra, batizada de Alundra 2: Mysteries of Evil Evolution. Desta vez você fará o papel não de Alundra, mas de Firi Hand, um jovem viajante dos oceanos que dedica sua vida a acabar com os piratas que um dia tomaram a vida de sua mãe, ao mesmo tempo que almeja encontrar seu pai, bravo viajante que desaparecera com sua nau há anos. Mas tudo isso ameaça mudar com a aparição de uma jovem de extremo orgulho, de cabelos cor-de-fogo, que procura desesperadamente por seu pai. Seu nome, Aisha Shaba, da secular dinastia dos Shaba, governantes do reino de Vanilla e conhecidos por seu apurado senso de justiça. Apesar de jogar somente com Firi, Aisha será de grande ajuda, da mesma forma que Meia fora para Alundra. Além deles, Tetu, o líder de um grupo pirata parece ter um certo interesse pelo resgate do monarca... Fora isso, nada mais fora revelado, exceto o fato de que o enredo de Alundra 2 terá mais ação, aventura, mistérios, fantasia e até mesmo novos toques de romance e traição, como definem os próprios criadores. O sistema de jogo será bastante semelhante ao anterior, com ainda mais dungeons repletas de puzzles — elemento que tirou as noites de sono de muitos jogadores por todo o mundo. Entretanto, haverá também um elevado número de novidades. A principal delas é a parte gráfica, que passara de completamente 2D para cenário construídos poligonalmente e personagens em Sprites, a la Xenogears, Grandia e tantos outros exemplos. Agora, ao invés de bolinhas, você possui Hit Points (ou simplesmente HP), bem como MP — que, aliás, pode indicar a possibilidade do uso de mágicas ou outros dessa natureza — e outros atributos básicos, dando um ar mais RPGístico ao título. Por outro lado, a EXP foi mantida de fora, permitindo que o jogador se liberte da necessidade de ganhar níveis para receber novas técnicas e habilidades. Para tanto, da mesma forma que seu predecessor, você terá de cumprir certas missões, eventos ou exigências, recebendo itens que garantirão novas skills. Com o lançamento previsto para o final de 99, softhouses norte-americanas já se interessam pelo título. A primeira delas foi a Working Designs, responsável pelo primeiro título, mas, devido à sua tradição de "alta qualidade a longo prazo" — lembrando que a seqüência de animação presente apenas na versão americana de Alundra fora criada pela própria empresa de Victor Ireland — a mais cotada está sendo a Activision. Apesar de tudo, resta somente uma grande dúvida: sendo o game batizado de Alundra 2, onde estaria o aventureiro dos sonhos?



GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

STREET FIGHTER III - W IMPACT

Capcom

Luta - GD

Previsto para final de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Já há algum tempo corriam rumores pela mídia sobre a natureza do pré-anunciado — pelo próprio criador Yoshiki Okamoto — título baseado em Street Fighter III para a novíssima plataforma da Sega. Mas só agora a Capcom oficializa a notícia e anuncia seu mais novo título para o console: Street Fighter III - W Impact (de Double Impact). Reunindo as duas primeiras versões de SFIII (New Generation e 2nd Impact que, por coincidência, não implacaram até a saída de SFIII - 3rd Impact), Double Impact será a conversão fiel dos arcades, com a mesma animação encontrada na CPS3. Mas, conhecendo a Capcom, podemos esperar por algumas novidades para esta versão exclusiva.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION 2

STREET FIGHTER EX3

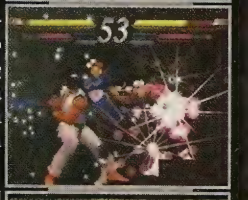
Arika

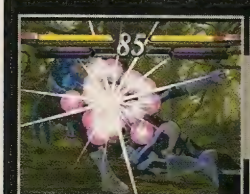
Luta - CD-ROM

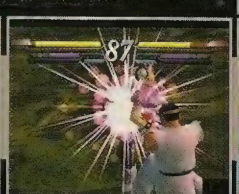
Previsto para março de 2000 no Japão

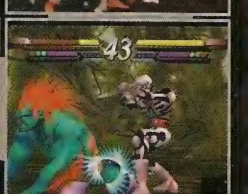
EXPECTATIVA: ★★★☆

Com a conferência oficial do antigo projeto PSY, as produtoras começam a liberar informações sobre os títulos que aportarão na novíssima plataforma. A Arika é um bom exemplo disso, divulgando as primeiras imagens do terceiro episódio de Street Fighter EX, exclusivo para o console. Provisoriamente batizado de SFEX 3, o game trará, além de personagens completamente remodelados — valendo-se, claro, do grande poderio da plataforma — uma série de inovações, como o sistema de batalhas de duplas, onde você pode chamar seu parceiro a qualquer momento para realizar ataques em equipe (assemelhando-se a Tekken Tag Tournament). Novas informações a qualquer momento na sua Gamers.









GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

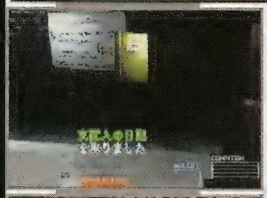
BIO HAZARD GUN SURVIVAL

Capcom

Tiro - CD

Previsto para outubro de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★



Então Bio Hazard - Code Veronica seria o próximo game da série BH / RE a chegar aos consoles caseiros, em meados de 2000, certo? ERRADO! Nada de Code Veronica; o mais novo Resident Evil a ser lançado pela softhouse será Bio Hazard Gun Survival, a abordar no 32-bit da Sony ainda em outubro. Diferenciando-se dos demais games da série, GS não traz de volta a consagrada jogabilidade dos Survival Horrors, mas sim uma abordagem completamente diferente: um game de tiro, seguindo os moldes de The House of the Dead, da Sega. Por esse mesmo motivo, este é o primeiro verdadeiro Side Story de Bio Hazard. Desta vez você encarna o único sobrevivente de um acidente de helicóptero que se deu nos arredores da famosa cidade de Raccoon. Simultaneamente, o G-Virus já terminava de contaminar boa parte da população. Ouvindo gritos vindos do centro da cidade, você corre em socorro... E se depara com HORDAS de zumbis! Por sorte, a boa e velha Kendo Gun Store estava por perto. A partir daí você deve atravessar várias áreas até conseguir escapar da cidade. Apesar de se assemelhar à maioria dos jogos de pistola, há um fator chave que diferencia GS dos demais: a possibilidade de controlar os movimentos — correr, recuar, andar para os lados e muitos outros movimentos, incluindo a novíssima esquiva / rolamento de BH3 - Last Escape — de seu personagem através do botões A e B da própria arma. Mas, claro, além da sensação de exploração dos demais BH, você também se verá diante de velhos conhecidos, como hervas, diários, armas e vários outros itens necessários para seu progresso, sem mencionar aranhas gigantes e outros monstros. Para os fãs da série e de jogos de tiro, este promete ser um dos títulos que permitirá a você se aquecer para Last Escape e desempoeirar a Light Gun...

GAMERS - GAME NEWS - ARCADE

SPAWN

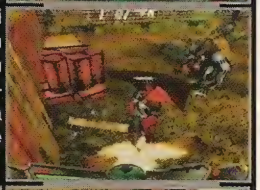
Capcom

Adventure - N/A

Sem previsão de lançamento

EXPECTATIVA: ★

Inicialmente apresentando na E3 em forma de vídeo e, logo em seguida, na JAMMA '99, a versão de Spawn da Capcom chamou muita atenção por sua qualidade gráfica e sua ação incessante, apesar da baixa fidelidade dividosa em relação aos quadrinhos. Seguindo o mesmo ritmo frenético de Spike Out e Dynamite Deka 2, o título para a placa Naomi permite que até quatro jogadores se enfrentem via internet as forças de Malebolgia em um universo completamente 3D, de texturas extremamente limpas. Sendo um lançamento para a mais nova placa da Sega, não é difícil que uma versão Dreamcast já esteja a caminho.



RAPIDINHAS

Bem no meio de setembro, mês repleto de eventos, lançamentos e conferências, as notícias sobre o mundo dos games para o final do ano não param de chegar. Fique aqui com as mais quentes rapidinhas da edição.

Neo Geo Pocket crescendo...

Enquanto o Game Boy cresce com seus passos colossais, a SNK se contenta com os pequenos, mas significativos, avanços de seu Neo Geo Pocket Color, que vem conquistando mais e mais fãs no Japão. Sua aliança com a Capcom — que, aliás, se originou devido ao pequeno console, com o interesse da produtora de Rockman em lançar versões exclusivas do game do pequeno homem de titânio para Neo Geo Pocket Color — é uma das principais incentivadoras na venda do portátil. E, por esse motivo, as softhouses divulgam as primeiras imagens do novíssimo **SNK vs. Capcom - Battle of the Strongest Fighters**, como uma verdadeira de prévia do esperadíssimo SNK vs. Capcom para Arcades. Em desenvolvimento pela SNK, o título tem apenas seis personagens confirmados — Iori Yagami, Kyo Kusanagi e Mai Shiranui do lado da SNK, enquanto Ryu, Ken e Chun-li representam a Capcom. Da mesma forma que a versão arcade da Capcom, você terá a opção de escolher entre lutas um-contra-um, sistema de Tag Team em duplas ou Group Battle, com três integrantes. Além destes, ainda serão adicionados vários mini-jogos e outras modalidades, como Survival e Olimpic (!?!). Com 32Mbit de memória (o maior do portátil até o momento, se igualando a Chrono Trigger em tamanho) e lançamento previsto para o natal de 99, com certeza este é um ótimo motivo para adquirir um destes — em especial os felizes donos de Sega Dreamcasts, uma vez que o título terá ligações com a versão DC do game.

Além do fighting game, a SNK ainda trabalha no seu já anunciado **SNK vs. Capcom - Clash Card Fighters**, liberando recentemente novas informações acerca de suas duas versões (uma com os personagens da SNK e outra com os da Cap, com os jogadores podendo se enfrentar posteriormente com as cartas de quaisquer lutadores). Cada uma das versões terão dois personagens completamente novos, os quais são os protagonistas e donos dos Battle Cards. Por parte da SNK estão Shin e Kei, enquanto Cap e Comet estão do lado da Capcom.

Saindo um pouco da santa aliança, para março do próximo ano o NGPC já tem dois games planejados. Um deles é **The King of Fighters Adventure**, um adventure que terá ligações com a versão de KOF'ADV para DC. O segundo é cortesia da Quest, que trará uma vesão exclusiva de sua saga de RPGs estratégicos **Ogre Battle**, contendo novos enredos, classes e outros.

Incentivada pela nova remessa de jogos famosos, a SNK investe ainda mais no portátil e anuncia o desenvolvimento de uma nova, mais leve, compacta e barata versão do NGPC, batizada provisoriamente de **New Neo Geo Pocket Color**, com as mesmas funções do portátil atual, a ser lançado em 21 de outubro. Em termos de cartuchos, a empresa informa que passará a se utilizar da tecnologia Flash RAM (uma espécie de memória ROM regravável), que permitirá à SNK utilizar os cartuchos para comportar novos títulos. A vantagem desta nova técnica é a capacidade de acabar com os problemas de games encalhados nos estoques, que poderão ser substituídos por outros sem grandes custos, o que reduzirá o preço dos jogos. Talvez a tecnologia devesse ser adotada por empresas como a Nintendo para seu N64, que perde milhões em cópias de games fracassados...

Fatiado!

Com a aproximação do primeiro capítulo de Shen Mue para DC (Shen Mue Chapter 1 - Yokosuka, com 4 GDs), a Sega anuncia um fato inédito: o game não foi dividido em dois episódios, mas sim em CINCO! Seria esta uma boa ou uma má notícia?

Os três poderes da Tri-Force...

Pouco antes da Shoshinkai, a Nintendo divulgou estar trabalhando em uma nova versão da saga The Legend of Zelda para Game Boy Color, batizado de Acorn of the Mystical Tree (algo como Bolota / Fruto da Árvore Mística). Mantendo o costumerio gênero Action / RPG — ao contrário dos rumores que diziam que o próximo título de TLOZ seria um puzzle — AotMT traz uma inovação à saga: o enredo será dividido em três episódios, a serem lançados separadamente e interligados através do **LINK** System, em que você poderá carregar Saves de um game para continuar a jornada em outro via a saída Infravermelha ou o Link Cable. Cada episódio se focará em uma das três virtudes da Tri-Force — Poder, Coragem e Sabedoria — testando uma a uma as características de Link. O lançamento de TLOZ: AotMT está marcado para outubro.

O novo capítulo da lâmina...

Há quase dois anos a SNK lançava para o Playstation, Sega Saturn e Neo Geo CD, o primeiro RPG baseado em seus personagens do game de samurais e espadas, Samurai Spirits. Apesar de trazer mais de seis personagens — Haohmaru, Tachibana Ukyo, Nakoruru, Galford, Cham Cham e Kibagami Genjuro — e duas histórias completas, o título logo caiu no esquecimento. E é somente agora que a softhouse resolve lançar a seqüência do título, batizada de The New Chapter of Blade - Samurai Spirits. O enredo básico se dá 20 anos após o final de Samurai Spirits 2 (a versão Hyper Neo Geo 64, com Shiki e outros), apresentando a nova geração de samurais da saga, tendo como último dos remanescentes dos guerreiros originais o velho Haohmaru, já com uma saudosa barba branca. Nakoruru tornou-se o espírito da natureza, enquanto outros morreram deixando discípulos (como é o caso de Tachibana e Hatori Hanzo). Entre os novos personagens, em sua maioria discípulos ou descendentes dos anteriores, estão Seishifou Kuki, Tohma Kuki, Jin-Emon, Yashi Izangi, Haito, Jushirou, Hanzo II, Saya, Garyou, Rapo e Mikoto. Ainda não está decidido se o game seguirá a mesma linha de seu predecessor ou o estilo The King of Fighters Kyo — com certa vantagem para este último — mas fora confirmado que as batalhas serão completamente 3D e texturizados em tempo real. Nenhuma outra informação (nem mesmo a data de lançamento) fora liberada.

A novela da WD...

Mais uma vez o lema da Working Designs — "atrasos são temporários; a mediocridade é eterna" — se faz valer. A empresa de Victor Ireland anuncia que o próximo título a ser trazido por ela para os States será Detonator Gauntlet (versão do RPG estratégico Epoca Stella, para Playstation, da Human), em primeiro de dezembro. Em compensação, o tão esperado Lunar 2 - Eternal Blue Remix, foi adiado pela primeira vez de dezembro de 99 para abril de 2000. Conhecendo bem a Working Designs, podemos esperar por mais três ou quatro... MIL adiamentos antes que uma versão de alta qualidade chegue.

FFVIII - The Card Game

Os primeiros passos para a chegada de Final fantasy VIII para os PCs foi dado. No dia 22 de setembro foi lançado Final Fantasy VIII The Card Game. Além de trazer o mini jogo criado por Olan — filho de Orlando, de FFTactics — e diversas modalidades de multiplayer (LAN ou via servidores), o game trará uma série de pequenos brindes que farão a alegria dos fãs da série, como um Mouse Pad personalizado, adesivos, três Temas para Windows, cursores animados, papéis de parede, sons e mais de 20 tipos diferentes de Screen Savers. Para aqueles que não gostaram do Card Game, vale pelos brindes.

Dragon Quest adiado?

"O quê? Dragon Quest VII adiado? Tá, agora conta a novidade...". Esta é a reação que muitos fãs aprenderam a ter quando ouvem a Enix lamentar ter de adiar o sétimo episódio da série Dragon Quest. A desculpa agora é o lançamento do RPG para Playstation, Valkyrie Profile — com três CDs e um sistema inovador de batalhas — em novembro agora. Ela alega que, caso ambos sejam lançados simultaneamente, será extremamente prejudicial para VP. Assim, a data de lançamento de Dragon Quest VII - Soldiers of Eden foi transferida para algum dia de março do ano que vem...

Os oponentes de Chrono Cross

Desde o lançamento da versão demo de Chrono Cross, juntamente com Seiken Densetsu - Legend of Mana, muitas alterações foram realizadas. Além de uma série de implementações no confuso sistema de batalhas, as identidades de vários personagens ganharam forma no enredo, em especial os oponentes que Serges, Kid e os demais enfrentarão. Além do já conhecido caçador rival Yamaneko, eles também se verão às voltas com o grupo composto por Zoa (um guerreiro cujo elmo fechado concede uma aparência de carrasco), Rideru (uma feiticeira em um vestido verde, usando uma faixa contendo uma cabeça de cobra), Kaashu (um típico monge-lutador), Maruchera (uma menina de aparência incrivelmente perversa, lembrando a Alice do país das maravilhas, que não usa armas), tendo como líder o espadachim de longos cabelos prateados Gash. Com o lançamento previsto para novembro, novas informações não tardarão a surgir.

O Sucessor do bom e velho Game Boy...

Por muito tempo correram pela mídia os rumores de que um dos produtos de maior sucesso da Big N, o Game Boy (Color, Pocket ou clássico), teria seus dias contados com a chegada de um sucessor com qualidades jamais vistas em um portátil, como a capacidade de se conectar a Internet e elevada capacidade gráfica. Entretanto, estes mantiveram-se somente como rumores, como um verdadeiro sonho tecnológico de qualquer jogador. Isso até a realização da última Shoshinkai, onde a Nintendo finalmente divulgou seu mais novo projeto: Game Boy Advance.

Com um poderoso processador interno de 32-bit desenvolvido pela ARM Corp. — empresa inglesa responsável pela criação do primeiro processador baseado em tecnologia RISC para PCs, diferente dos processadores do fracassado Virtual Boy, também de 32-bit — e com uma duração imensa de 20 horas de jogo contínuo com duas únicas pilhas AA, o Game Boy Advance é considerado pela própria Nintendo como o sucessor de seu atual portátil. Suas dimensões diminutas, semelhantes às do Neo Geo Pocket Color (mais largo, com 8 cm de altura, 13.5 de largura e 2.5 de espessura), o portátil terá a capacidade de apresentar em sua tela de cristal líquido colorida uma palheta de cores com mais de 65 mil variedades. E tudo isso pesando menos de 140 gramas.

Entre outras das capacidades planejadas para o console está a possibilidade de conecção à Internet através de telefones celurares podendo, dessa forma, baixar jogos, updates, realizar jogos em rede, chatear, trocar E-Mails e coisas do gênero. Periféricos já existentes, como a Game Boy Camera, impressora e outras, ganharão uma versão implementada, permitindo que o jogador veja a pessoa do outro lado da linha — dispositivo que estava sendo inicialmente desenvolvida para o Game Boy atual.

Além do Game Boy Advance, a Nintendo ainda divulgou uma aliança com a Konami para a criação de uma empresa, a Mobile 21, que dessenvolverá games, acessários e programas exclusivos para o novo portátil, visando ainda a criação de periféricos que permitam a interatividade entre o GBA e o projeto Dolphin, da mesma forma que o NGPC e o Sega Dreamcast.

Apesar de tudo, ainda não há previsões de preços — informação que deve ser divulgada nos próximos meses, com a aproximação da data de lançamento, prevista para agosto de 2000 no Japão. Por outro lado, a Nintendo promete trabalhar para que o console tenha um preço acessível ao grande público.

GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 09
Cada R$ 3,80

Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 27
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 28
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 29
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R$ 3,80 ( )
Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 27 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 28 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 29 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome:_____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

-Espaço do Leitor-

OS MELHORES DO MÊS!

DESAFIOS ENTRE CLUBES

Basta um clube mandar as fotos dos três melhores tempos da pista proposta referente ao console. Se houver outro clube mandando fotos da mesma pista, ou mesmo propondo um desafio, os melhores tempos vão ser postos lado a lado, aqui, para comparação e escolha entre os três melhores.

DESAFIOS PROPOSTOS

PLAYSTATION

Jogo= *GRAN TURISMO*

Mandar os três melhores tempos da pista: **Trial Mountain**

NINTENDO 64

Jogo= *DIDDY KONG RACING*

Mandar o melhor tempo da pista: **Anciet Lake**, **Fossil Canyon** e **Jungle Falls**

PLAYSTATION

High Speed Ring

Matheus

High Speed Ring

Rodrigo

High Speed Ring

Matheus

COMENTÁRIO

Superando a galera da edição passada, a dupla Matheus (com seus 1:28:427 e 1:29:327) & Rodrigo (1:29:113) enviaram, ainda, da pista High Speed Ring, seus melhores tempos. Eles declaram desafio a qualquer clube que possam baixar seus tempos. Os melhores na Trial Mountain ainda não se manifestaram.

CLUBES

GAME MANÍACOS.....

Temos carteirinha e revista mensal. Não cobramos inscrição! Os interessados deverão mandar cartas para: R. Santo Antônio nº50 CEP 57442-000, Olho D'água das Flores - AL.

GOOD GAMES.....

R. Irmão Guilherme nº54, CEP 92020-380, Canoas - Centro - RS. Um clube onde você decide o que receber. O elemento, jogador, viciado, dependente, guri, pirado, deixará de ser tudo isso e se tornará um verdadeiro gamemaníaco, com carteira de sócio e jornal todo mês.

THE KING OF FIGHTERMANIACO.....

R: São Luís Gonzaga nº190, Bairro Coronel Antônio/Campo Grande - MS - CEP 79011-280 ou pelo E-mail: ferf@uol.com.br (mande seus dados pessoais e endereço). Temos carteirinha, jornalzinho e campeonatos com prêmios.

GERAÇÃO GAMES.....

R: Biagio Marini nº91, Jardim das Carmelitas - CEP 08275-620. Tudo sobre Playstation, N64 e Mega Drive. Também fazemos apostilas de vários jogos debulhados.

OMEGA GAME.....

R: Conchas nº938, V. Aparecida - CEP 18400-000/Itapeva - SP. Este clube tem a finalidade de trocar informações sobre Game Shark e Dicas sobre todos os sistemas.

Para maiores informações, envie sua carta ao clube, de sua escolha, solicitando instruções e informações para inscrição.
NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS PELO ENVIO DE DINHEIRO

CARTAS

E aí galera da Gamers??? Tudo jóia com vocês? Ehehe!! Bom, primeiramente quero parabenizá-los pelo ótimo trabalho que vocês vêm fazendo nessa revista, que é D+!! Bem, eu tenho umas sugestões, etc., e tal... (coisa de leitor). Adoro jogos de luta, principalmente The King of Fighters!! É... raramente se vê meninas que curtem games de porrada, né? Bom, sou uma delas! Pena que não deu tempo de entrar na promoção "entre na era 128" por falta de tempo (?!). Então alguns dos comentários que eu queria, teria colocado nessa promoção, eu colocarei aqui, falou? **1ª** Achei demais o novo visual que a revista ganhou, ficou muito melhor! Mas achei que as cores fosforescentes não caíram muito bem... Sei lá, viu... Realmente é bom porque chama a atenção, mas... Ah! Esquece isso! Vai ver que eu impliquei com a cor enfim! **2ª** Ah! Eu tava aqui vendo... Como eu Amo games de luta (isso não quer dizer que eu jogue bem...), pensei: Seria legal ter uma seção na Gamers dando a ficha técnica de um personagem, seja de luta ou de qualquer outro tipo de game! Tipo, aqueles concursos pra escolher o desenho do mascote, o nome, etc., e tal. O que vocês acham? Uma outra sugestão que tenho é a de colocar sites de páginas que tenham um conteúdo legal sobre os games! Eu já conheço algumas páginas com algumas coisas legais... Aqui vão umas: Capcom (claro, não podia faltar - http://www.capcom.com), The King of Fighters Millennium (muita coisa de KOF'99 - http://www.kofmillennium.cjb.net), The King of Fighters Perfect (http://i.am/kofperfect), The King of Fighters 4ever (http://i.am/kof), Fatal Fury Webpage (http://www.fatalfury.cbj.net - Ehehe, minha homepage!). A maioria desses sites têm ou tinha coisas super legais, como ícones para o PC, dicas, fichas dos personagens e etc... Tudo bem, já falei demais! Até a próxima! Fuuiii!!

Paula Su
São Paulo - SP

Paula Su? Nome legal, principalmente para uma adoradora de games de pancadaria, algo realmente raro (conhecemos algumas minas que curtem e até surram uns de "nós" aqui...), mas tudo pode acontecer! Estamos indo bem, e valeu pelos elogios, Paula, mas essa desculpa de que não deu tempo de entrar na promoção "entre na era 128", é difícil de acreditar. Dependência do tempo a parte, vamos às suas sugestões: ***1ª*** *Hmm?* ***2ª*** *Seria bacana, mas também ocuparia um bom espaço, e isso é algo que faz a galera chorar! Mas nada impede que possamos publicar ficha de personagens aqui no espaço do leitor, se bem que existem revistas de RPG, de mesa, que fazem isso e tá saindo muito game da telinha para as mesas. Já a sua sugestão seguinte também não há nada que possa impedir, se houver pessoas interessadas em divulgar sites (inclusive os seus próprios, né Paula?), não há nenhuma restrição. Sendo assim, estamos abertos... não, estamos abertos soa muito estranho (nossos leitores vão pensar um monte de besteira... Nóis é tudo espada!), estamos aceitando sugestões! Ok, tchauuuu!*

Saudações galera genial da Gamers. Meu nome é Rafael Carvalho, tenho 19 anos e sou leitor novato. Porém isto tem uma razão: Eu, antigamente, tinha repulsa de revista de video game, pois eu as considerava um apoio de muletas para jogadores fracos que não conseguiram detonar, por si só, os jogos. Mas enfim, as coisas mudam... Conheci a Gamers e fiquei impressionado com a quantidade extraordinária de informação nela contida. Compro a Gamers apenas para me manter informado e saber quais jogos comprar e quais devo ignorar, pois duvido que algum dia vá precisar de alguma dica para detonar qualquer jogo que seja. Meu currículo é imenso e começou aos 5 anos com o Atari, aos 9 com o NES, aos 13 com SNES, aos 16 com o 3DO e aos 17 com PSX. Nenhum inimigo jamais sobreviveu ou foi páreo para a minha sede de detonação, com exceção de Ruby Weapon, que conseguiu me derrotar três vezes, antes que eu o exterminasse. Por outro lado tenho amigos que são incapazes de detonar qualquer tipo de jogo sem a Gamers do lado (coitados!) ou sem a minha assistência. Mas vamos parar de enrolação, eu acho a Gamers uma verdadeira ambrosia dos deuses e a ela solicito a resposta de algumas perguntas: **1ª** Existem as versões americanas dos jogos Final Fantasy V e VI, Grandia e Tales of Phantasia para PSX? **2ª** Do que se trata Final

Fantasy Anthology? Um amigo me disse que se trata de um jogo de 4 CD's com os Final Fantasies IV, V e VI reunidos em uma coletânea para serem jogados separadamente. Se for verdade, quando será lançado? **3ª** Qual a data de lançamento do PSX 2 nos EUA e o preço? O PSX 2 se utilizará dos mesmos periféricos que o PSX (controles, memory cards, etc.)? **4ª** Ele rodará filmes em DVD? **5ª** Vocês têm vaga para mais um jogador contratado aí na redação? Tenho certeza que posso colaborar no quesito RPG... (Esta última pergunta é brincadeira!). Mais uma coisa, notei a presença de uma leitora nas últimas edições, chamada Aline de Miranda Santos. Qual não foi o meu prazer ao descobrir que existe uma menina com a mesma afeição que eu pelo PSX e seus jogos. Ela também parece ser uma boa jogadora com gostos variados. Completamente diferente de "jogo frágil", expressão que meus amigos machistas utilizam para designar garotas que jogam. Gostaria de me corresponder com ela. Vocês poderiam publicar o meu endereço completo junto com o dela? Eu imploro a vocês, peço pelo amor de Deus, fico de joelhos e beijo os pés dos redatores, mas façam isso!!! Qual a idade dela?

Rafael F. Carvalho
Rio de Janeiro - RJ

*Como vão as coisas, Rafael? Realmente, seu currículo é bom, mas as coisas estão mudando, como você mesmo disse, e algum dia pode acontecer de você precisar de uma ajuda, sendo até de outra pessoa (que tenha lido alguma outra revista). Pulando demais comentários, confira as respostas: **1ª** Os Final Fantasies, separadamente, você pode encontrar apenas o VI, enquanto o Final Fantasy V só na coletânea Final Fantasy Anthology. Grandia já deve estar circulando, já no caso de Tales of Phantasia, esqueça! **2ª** Final Fantasy Anthology é uma coletânea dos Final Fantasies V e VI (você já deve ter ouvido falar do Final Fantasy Collection, que é a versão japonesa; só nele você encontra o FF IV, V e VI), seu amigo só errou na quantidade de CD's inclusos, sendo que o FF IV acabou sendo excluído, ficando apenas 2 CD's. Seu lançamento será em meados de novembro. **3ª** Se o que a Sony confirmou não for alterado, o lançamento desta super máquina será no dia 4 de março do ano 2000, no Japão, enquanto nos States será lançado no final do ano 2000 (é mole!). Para maiores informações, dê uma olhada no Game News, que está pegando fogo! **4ª** Não vamos dizer que sim. **5ª** Sim estamos precisando de pessoas que saibam jogar e, principalmente, escrever de form... Como? Era brincadeira? Que pena! Oh não, ela também? Parece que as minas que mandam cartas para a Gamers estão causando sucesso e ganhando pretendentes. Primeiro a Karen, agora a Aline (não se sintam poderosas, hein!). Isto aqui é uma revista de video game, não o "Em nome do amor". Bem, Rafael, se você implorar, pedir pelo amor de Deus, ficar de joelhos, beijar nossos pés, usar uma revista de estratégia para detonar um jogo, e repetir 666 vezes, sem errar, "Meu Deus, é Siphon Filter! Ui, ai, ui...", pensamos no seu caso! Ah, só uma dica: Nunca pergunte a idade de uma mulher, principalmente quando não a conhece. Algumas não gostam de revelar a idade.*

Saudações! Olá pessoal! Meu nome é Bianca e acompanho vocês a pouco tempo, desde a nº 38, mas desde já notei que a Gamers era a melhor revista do mercado e continuará sendo eternamente. Escrevi apenas para parabenizá-los pelo ótimo trabalho de vocês, pois mesmo não possuindo nenhum video game, entendo perfeitamente tudo sobre games. Tenho apenas uma pequena bronca: Alguns errinhos que os redatores vêm comentendo, incomodando um pouco. Por exemplo, na Gamers nº 41, "alguém" repetiu 2 vezes as perguntas (a carta e a todas as respostas) do leitor Victor José Salciotti da Silva, desperdiçando assim o espaço que outro poderia ter preenchido. Já na Gamers nº 42, na parte onde se fala sobre o jogo Tarzan, para Playstation, o nome da gorila não é Turk e sim Terk, ela não é macho, é fêmea! Podem ser erros infimos, mas é de pequenas coisas que se formam grandes problemas. Não tenho perguntas, ah, só uma: Quando vai sair o Nintendo Dolphin? Tem alguma condição dele ser lançado aqui na América antes do ano 2000? Por acaso ele será mais poderoso do que o PSX 2 ou na mesma plataforma? Chega por hoje, por favor, sei que a minha carta não é digna de ser publicada, mas publiquem pelo menos o desenho. Tchau e continuem melhorando cada vez mais. Ah! Tenho uma dica para que a revista seja a melhor do mundo: É só, a cada edição, vocês mandarem para os leitores um Playstation, Nintendo 64 ou um Dreamcast! Brincadeira...

Bianca A. Magalhães
Paulinia - SP

Ooiiii Bia! Desculpe responder sua pergunta com outra, mas por que você não possui um video game e compra revista de games? Você deve jogar arcades, certo? Deixando a curiosidade de lado, sua bronca tem uma solução simples: A carta do Victor José S. da Silva acabou aparecendo devido a um probleminha técnico (tá bom, foi falta de atenção mesmo!), mas já nos desculpamos na edição seguinte e tá todo mundo feliz... ha, ha... (É cada desculpa descarada que criamos...). Na edição seguinte, no jogo do Tarzan, foi outra pequena confusão... sabe como é, né... acontecem... equívocos,... pressa e coisas assim. Mas é graças a gente como você, que prcuramos corrigir nossos erros (de problemas tá todo mundo até o pescoço). O console da big N ainda não foi apresentado em nenhuma conferência, ou seja, não há nada confirmado para seu lançamento e distribuição por aqui. Ele ser lançado antes do ano 2000 é praticamente impossível, sendo que nem foi mostrado ainda. Mas como dizem "a pressa é inimiga da perfeição." Aparentemente ele vai ser quase do mesmo naipe do novo console da Sony, mas nada impede que ele possa ser melhor ou pior (algo que não queremos que aconteça). Isso só o tempo, e a capacidade da Nintendo, dirá. Sua dica para que a revista seja a melhor do mundo não foi muito bem aceita, mas estamos pensando em dar um Dreamcast, Playtation 2 e o Dolphin (quando este sair) de brinde na revista! Brincadeira também... inté mais!

E aí? Como é que vão, caras? A melhor revista de games do país. Tenho algumas perguntas...: **1ª** Como se cria um personagem em Rival Schools: United by Fate? **2ª** Em Final Fantasy VIII, em algumas lutas (muito raramente) aparece uma nave voando pela tela, e não dá tempo de atacar, nem nada! O que essa nave é (ou quer dizer)? **3ª** Ainda em FFVIII, nas cartas, na parte de G.F., há uma carta de um Moogle. Ele é uma G.F. realmente ou o que? Como pegá-lo? É só isso. Obrigado e até a próxima!

Jordano de Paula Dorigam
Jaboticabal - SP

*Digue lá Jordano, já dissemos, não somos a melhor, fazemos o possível para chegar a isso. Nós temos algumas respostas: **1ª** Usando o segundo CD, o evolution disc, escolha a primeira opção, a seguir você definirá seu sobrenome, nome e apelido. Depois você escolhe onde quer estudar, aparência, passatempo e assim vai. A princípio parece difícil, mas você pega o jeito rapidinho da criação de seu personagem. A dificuldade fica na hora de cumprir as tarefas durante os treinos. **2ª** Esta nave aparace em quatro lugares diferentes, conseguindo ver a nave nestes quatro lugares, siga para Balamb e você entrará num evento especial, onde enfrentará um alienígena. Dando um elixir para ele, você ganhará sua carta. **3ª** Ele pode ser considerado uma invocação, mas chamá-lo você deve ter um Pocket Station para conseguir o item que permitirá a invocação de Moogle. Isso vale também para invocar Mumba (que requer o auxílio de um Pocket Station para ser invocado no game). Chocobo também pode ser invocado, mas no próprio game você encontra o item para isso, só dependendo do Pocket Station para evoluir sua técnica. Qualquer dúvida, duvidosa, é só perguntar. Té mais!*

Sem esperança alguma que esta carta venha a ser publicada ou, mesmo lida (posso garantir que se engana quem lê uma estratégia de pessimismo disfarçada neste enunciado) que de pulsos abertos e coração partido, faço chegar minhas queixas. A primeira delas diz respeito a avaliação dada a World Drive Championship do N64: 4.6, 4.1, 3.3, 3.5, 4.4; AVALIAÇÃO FINAL = 3.9!?! E as considerações feitas pelo escriba, provam a necessidade aguda de uma visita urgente ao oftamologista, além de uma absoluta falta de coordenação motora. A construção de cenários é imperceptível a olhos nus e bem atentos. Quebra de polígonos? Só pode ser gozação! A sensação de velocidade não chega a ser alucinante, pois, não trata-se de uma corrida anti-gravitacional do calibre de um F-Zero X e sim duma bem próxima da realidade. "Os carros deslizam feito manteiga?" Amadores!! Aliás, recomendo aos neófitos do volante, a equipe de Carlos Garcia do México. A princípio, motores não muito potentes, mas com o tempo poderão levá-los à vitória (além do que, o Carlos é gente "fina"). Para finalizar, por que certos jogos de N64 passaram em brancas nuvens, como Top Gear Overdrive, Body Harvest, Shadowgate e fatalmente o , BLEARGH!!!, Superman 64? Depois reclama da falta de lançamentos para o console!! MUITOS CASCUDOS PARA VOCÊS!!!

Carlos Simões de Almeida Neto
Guarujá - SP

Carlos, Carrlos, Carlos; realmente não lemos uma estratégia de pessimismo em sua carta (doce mentira...), mas suas críticas são construtivas e vamos explicar o "por quê" da nota do game World Drive Championship. Primeiramente damos as cinco notas (gráfico, som, controle, inovação e diversão) que você vê na ficha de avaliação, então

somamos elas e dividimos por cinco, que resulta na avaliação final do game (3.9). As considerações do escriba provam que ele é um doido, maluco, depravado e o pior de tudo, redator da Gamers (é de partir o coração mencionar isso). O tal escriba possui uma visão muito boa (ele conseguiu ver um fio de cabelo na cabeça de um careca a 122 metros) e possui uma ótima coordenação motora (ele pretende ser geneticista futuramente). A construção de cenários é "quase" imperceptível, sendo bem atento é possível ver pequenas, minúsculas falhas no cenário durante uma curva e até mesmo nas rodas do carro (durante o replay), isso se você estiver jogando em alta resolução, pois jogando normalmente é possível ver algumas coisinhas mais, além da queda gráfica do game (o que ocasionou a consideração nula, se bem que há mais um detalhe da avaliação que tivemos de abolir em todos os jogos) que dá chances para a quebra de polígono se manifestar. A sensação de velocidade é muito baixa (mas isso aceitamos como erro, pois ela vai aumentando conforme seu desempenho com novos carros, assim como em Rage Racer), e ela realmente simula um carro de verdade, principalmente se ela for comparada ao movimento do trânsito de São Paulo, numa sexta-feira às 18hs. Em relação aos carros deslizarem como manteiga, só se você for um daqueles caras que não gosta de ver falhas no que gosta, pois os carros derrapam demais quando se está em alta velocidade e, de repente, pinta a necessidade de uma freada para se fazer a curva... La se vai o carro embora! Aquela sua recomendação da equipe do Carlos Garcia do México não lhe convém, não é Carlos? E para finalizar a sua finalização... Estes games citados, assim como outros, são games que não conseguimos pegar em tempo para sua divulgação na revista, e acabam ficando obsoletos. Mas também existem as casualidades devido ao "não muito bom aproveitamento do game", acabam ficando exclusos (como o Superman 64, assim como outros games para Playstation). Em relação ao trecho final de sua carta, bem... ãh... é que... Tá bom, somos iguais a mulheres grávidas nesta parte, "choramos de barriga cheia...". Bem, esperamos que estes esclarecimentos tenham sanado sua bronca e, qualquer outra dúvida, é só mandar. Então tchau!!

SEÇÃO "NOIADO!"

"Você faz a pergunta mais idiota do mundo e lhe damos a mais cretina das respostas" (Autor desconhecido...)

I aí pessoal da Gamers, tudo em riba? Tô vendo que a Regina, de Dino Crisis, conseguiu uma coisa que nem a Chun-li e a May Shiranui conseguiram: fez a Gamers ficar de capa dura! Bem, mas chega de puxa saquismo da ruiva e vamos ao que interessa. Quando eu tava lendo a Gamers 42 no meu "troninho" (como de costume), cheguei na parte "Noiado" enquanto lia a carta do "Frango Loiro", fiquei inspirado. Catei logo o primeiro papel que tinha na frente (que, aliás, quase uso esse papel para limpar o...) e a caneta que coloco para segurar minhas zorebas e finalmente comecei a botar minhas dúvidas no papel. **1ª** Até quanto tempo vou ficar esperando para lançar o tal Disque Driver para SNES? **2ª** Por que quando jogo meu Resident Evil 5: Code Fatal Fury, no meu Atari movido a carvão, minha televisão começa a derreter e na minha tela começa a pular Pikachus? **3ª** Por que nos arcades, o jogos Nintendo vs Sega, o Sonic começa a beber Red Bull e o Mario que cria asas? **Obs.:** Melhor vocês jogarem este papel rasga bun... na boca do Blanka, senão ela vai explodir e ficar com o editorial da Gamers fedendo mais que o Tietê depois que cruza com o oceano Pacífico.

Dunga dos Sete Anões
Reino Encantado da Cinderela - Portugal

Hmmm... Legal Dunga, legal, legal, legal... Tchau e até a próxima! Ta bom, vamos responder suas perguntas. ***1ª*** *Por muito tempo, este sistema de telefonia não funcionou mais, use o Disque Amizade ou o Disque Namoro... até o Disque - tê funciona!* ***2ª*** *Porque você não mudou de canal, deixando na rede Record no horário em que passam os episódios de Pokémon, uai! Agora o fato de sua TV começar a derreter... aí já um caso para um exorcista dar conta... Se quiser, podemos arranjar um psiquiatra para você mas ele não ganhou nada com Bizarro Gargalhada ha, ha, ha (o cara que, geralmente, responde estas cartas).* ***3ª*** *Seja lá o que for, não fazemos a menor idéia!* ***Obs. resposta:*** *estamos pensando*

Bianca Amorante Magalhães
São Paulo - SP

Paula Su
São Paulo - SP

Fabiana M. Sales
São joão do Merití - RJ

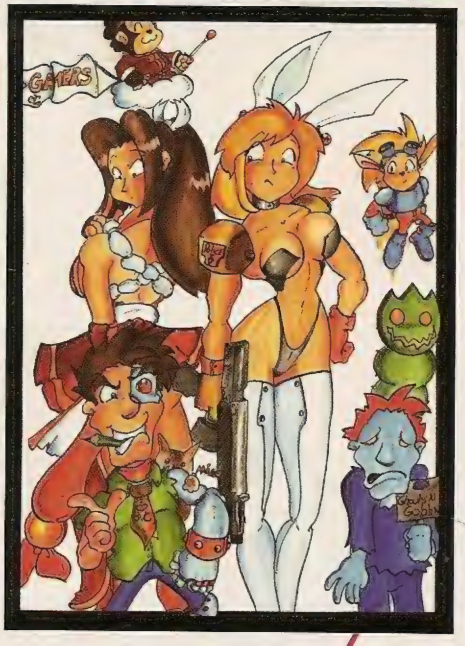
Jaqueline Tie Ariga
São Paulo -SP

Eli da Silva Varjão
Salvador - BA

Josè Roberto P. da Silva
Itapecirica da Serra - SP

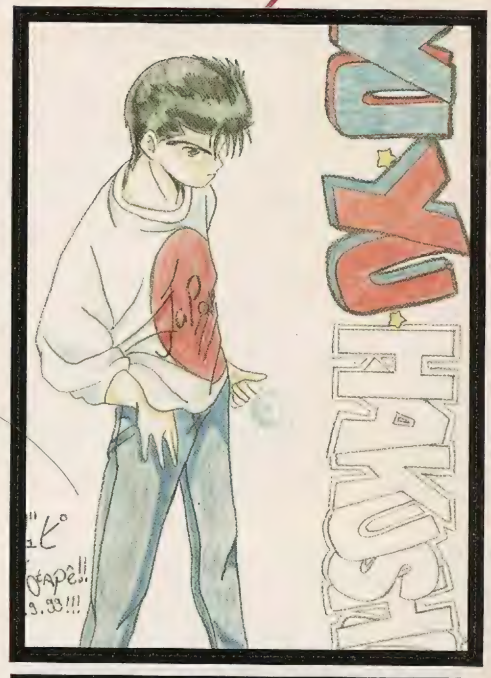
Feras do Traço

Marcos G. da Silva
Aracajú - SE



Orlando A. do Nascimento
São Paulo - SP

Júlio César da S. Novais
São José do Rio Preto - SP



Maury Carrasco
Campinas - SP

Mauricio K. Ywi
Londrina - PR

Ricardo Herique Aleixo
Tiros - MG

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers:
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br

PRÓDICAS

DREAMCAST

MORTAL KOMBAT GOLD

Cheat menu

Aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, → bem rapidamente quando o palavra Press Start aparecer na tela de titulo. Se tudo der certo, você escutará uma risada e a palavra "Outstanding" confirmando o código. Então segure L + R e aperte Start (dentro do Options) para aparecer o cheat menu, com as opções abaixo:

Easy Endings: Ganhe 1 round para ver o final do personagem escolido.

Fatal 1 (SA): Aperte SA quando a palavra "Finish Him" aparecer na tela para executar o fatality 1.

Fatal 2 (SB): Aperte SB quando a palavra "Finish Him" aparecer na tela para executar o fatality 2.

Pit Fatal (↓ + SA): Aperte ↓ + SA quando a palavra "Finish Him" aparecer na tela para executar o Pit fatality.

Danger: Basta um golpe para matar.

Kombat Kode: (1-30): Permite vários cheats no modo de 2 jogadores, veja logo abaixo:

0: Default
1: Big Head Mode
2: Desativa agarrões
3: Desative Maximum Damage
4: Desative Maximum Damage & agarrões
5: Run infinito
6: Free Weapons
7: Random para as armas
8: Random para os personagens
9: Armado & Perigoso
10: Muitas armas
11: Silent Kombat
12: Explosive Kombat
13: Danger
14: Default Kombat
15: Armado & Perigoso
16: Default Kombat
17: Red Rain
18: Goro's Lair
19: Well
20: Elder Gods
21: Tomb
22: Wind World
23: Snake Shrine
24: Shaolin Temple
25: Prison stage
26: Ladder stage
27: Church stage
28: Netherealm stage
29: Soul chamber
30: Ice Pit stage

Jogue com Goro

Ative o Cheat menu. Coloque o cursor sobre a opção "Hidden" logo abaixo na tela de seleção de personagem, então segure L + R e aperte ↑, ←, A.

Jogue com Sektor

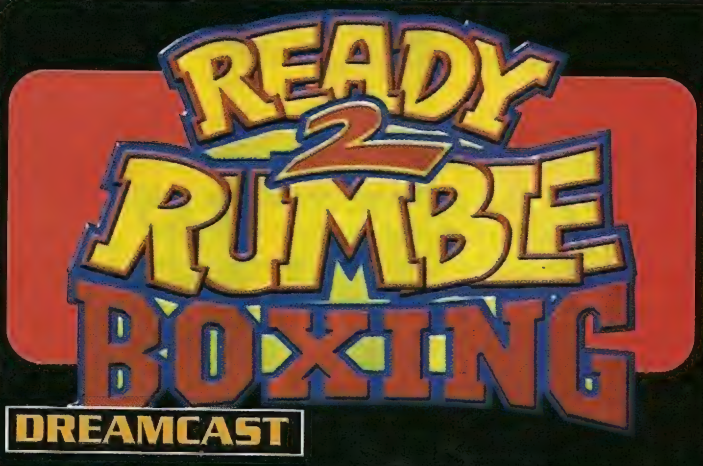
Ative o Cheat menu. Coloque o cursor sobre a opção "Hidden" logo abaixo na tela de seleção de personagem, então segure L + R e aperte ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ←, ←, A.

Jogue com Noob Saibot

Ative o Cheat menu. Coloque o cursor sobre a opção "Hidden" logo abaixo na tela de seleção de personagem, então segure L + R e aperte ↑, ↑, ←, ←, ←, ←, A.

Roupas alternativas

Coloque o cursor sobre o personagem e aperte Start na tela de seleção de personagem.



DREAMCAST

Bronze class

Selecione Championship Mode na tela do menu principal. Então, escolha New Game e entre com RUMBLE POWER como nome de sua academia para abrir todas as class bronze no modo championship.

Silver class

Selecione Championship Mode na tela do menu principal. Então, escolha New Game e entre com RUMBLE BUMBLE como nome de sua academia para abrir todas as class silver no modo championship.

Gold class

Selecione Championship Mode na tela do menu principal. Então, escolha New Game e entre com MOSMA! como nome de sua academia para abrir todas as gold class no modo championship.

Champ class

Selecione Championship Mode na tela do menu principal. Então, escolha New Game e entre com POD 5! como nome de sua academia para abrir todas as class champ no modo championship.

Alternate costumes

Na tela de seleção de personagens, aperte X + Y.

Alternate cornerma

Na tela de seleção de personagens, segure X e aperte ↑, →, ↓, ou ←.

Leprechaun cornerma

Na tela de seleção de personagens, segure X e aperte L + R.

Provocação

Durante a partida, segure X + A ou Y + B para provocar seu oponente.

NINTENDO 64

MICRO MACHINES 64 TURBO

Nove vidas no modo Challenge

Entre **MOGSLIFE** como seu nome na tela de seleção de personagens. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som. Depois de colocar aquele nome, reentre com o nome de sua escolha, para o seu personagem e selecione o modo Challenge.

Tanks no modo Multi-player

Entre **ALLTANKS** como seu nome na tela de seleção de personagens no modo multi-player. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som e seu nome irá mudar.

Mude os objetos

Pause o jogo e aperte ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som. Entre com o código novamente para retornar ao normal.

Visão de traz do carro

Pause o jogo e aperte ←, →, **C-**←, **C-**→, ←, →, **C-**←, **C-**→. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som. Entre com o código novamente para retornar ao normal.

Saltos altos

Pause o jogo e aperte **C-**←, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som. Entre com o código novamente para retornar ao normal.

Os carros do CPU ficarão lentos

Pause o jogo e aperte **C-**→, **C-**↑, **C-**←, **C-**↓, **C-**→, **C-**↑, **C-**←, **C-**↓. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som. Entre com o código novamente para retornar ao normal.

Turbo mode

Pause o jogo e aperte **C-**←, **C-**↓, **C-**→, **C-**←, **C-**↑, **C-**↓, **C-**↓, **C-**↓, **C-**↓. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som. Entre com o código novamente para retornar ao normal.

Debug mode

Pause o jogo e aperte **C-**←, ↑, ↓, ↓, **C-**←, **C-**→, **C-**→, **C-**↑, **C-**↓ para ativar o debug mode. Então você poderá usar os códigos abaixo:

CONTINUE →

Ganhar instantaneamente

Durante o game, aperte Z + C-↓.

Destruir todos os carros

Durante o game, segure X + C-↑ + C-→ + C-←.

CPU controla seu carro

Durante o game, segure Z e aperte C-←.

Mudar o ângulo de câmera

Durante o game, segure Z e aperte ↑, ↓, ← ou →.

Zoom na visão de câmera

Durante o game, segure Z e aperte L ou R.

NINTENDO 64

RUGRATS: SCAVENGER HUNT

Level secreto

Na tela de titulo, segure Z e aperte R, A para aparecer uma tela de password. Então na tela de password, aperte Z, A, A, B, R, L para começar o game em um estágio secreto no level Angelica's Temple.

DREAMCAST

INCOMING

Cheat mode

Na tela de menu principal, aperte ↑, ↓, ←, →, X, ↑, ↓, ←, →, Y para aparecer o cheat menu com muitas opções incluindo Seleção de fases, vidas infinitas, shields infinitos e muito mais.

DREAMCAST

NFL 2K

Turbo mode

Entre na tela de Options e escolha a opção Codes. Entre com TURBO como o cheat code. **Nota**: Com este código o game vai ficar muito sensivel. Então, escolha a opção Game Options, coloque o cursor sobre Game Speed e mude a velocidade para Turbo.

PLAYSTATION

ACE COMBAT 3

Adicionar vários efeitos ao Replay

Durante o replay, pressione ▲, O, X, L1, R1 irá mudar aleatoriamente o ponto de visão; L2 para efeito de sunglasses, e R2 para efeito de motion blur.

Seleção de estágios

Você tem que terminar os 52 estágios primeiro. Então, volte para a tela título, carregue o game salvo, e o comando New File irá mudar para S-File, onde você pode voltar a qualquer estágio que quiser.

PLAYSTATION

TARZAN

Vidas infinitas

Pressione L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2 na tela do título

PLAYSTATION

WWF: ATTITUDE

Bônus do modo Career

Ganhe os seguintes títulos e eventos de Pay-Per-View no modo Career com qualquer lutador em qualquer nível de dificuldade para conseguir os seguintes bônus e/ou lutadores:

European title

Habilita os modos Sable, Marc Mero, Trainer, Squeaky e novas opções no modo "Create Wrestler". O modo Squeaky muda as vozes dos lutadores.

Intercontinental title

Habilita Jaqueline, Chyna, big head mode, e dá três pontos de atributos adicionais no modo "Create Wrestler". O Big head mode deixa os lutadores cabeçudos.

CONTINUE →

WWF Heavyweight title

Habilita os modos Head, Beep e Ego. O Ego mode faz a cabeça do lutador aumentar no momento em que ele ganha, e diminuir quando ele perde. Quando o Beep mode é habilitado uma opção "Bleeped Out" no menu language abaixo de utilities irá aparecer.

King of the Ring PPV

Habilita Kurrgan e Taka Michinoku.

SummerSlam PPV

Habilita Sgt. Slaughter e Shawn Michaels.

Royal Rumble PPV

Habilita Jerry Lawler e Paul Bearer.

Jogar o oponente fora do ringue

Quando seu oponente ficar atordoado no modo Royal Rumble ou Battle Royal, pressione →, →, X para pegá-lo. Então, vá para as cordas e pressione O para jogar seu oponente fora do ringue.

Personagem aleatório

Pressione R1 na tela de seleção de personagem.

Mudar a roupa do personagem

Na tela de seleção de personagem, segure L1, L2, ou R2 e pressione X enquanto seleciona um lutador.

Aprender os golpes

Para aprender os finishers ou qualquer outro golpe para um lutador, entre no modo "Create Wrestler" e selecione o golpe dele ou dela. Então, vá para edit para aprender a fazer qualquer golpe. Alternativamente, pause o game quando estiver no ringue e vá para movelist. Então o game irá exibir todos os golpes que podem ser feitos na hora apropriada.

PC

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Cheat Codes

Durante o jogo, aperte a tecla [\ ] para exibir uma caixa de mensagem. Então, insira um dos seguintes códigos para ativar o efeito correspondente:

EFEITO	CÓDIGO
God mode	iamgod
Energia cheia	smeghead

Cheat Codes (versão demo)

Durante o jogo, aperte a tecla [\ ] para exibir uma caixa de mensagem. Então, insira um dos seguintes códigos para ativar o efeito correspondente:

EFEITO	CÓDIGO
God mode	sanctuary
Energia cheia	smeghead
Ativar debug mode	debug on
Desativar debug mode	debug off

NIKA'S GAMES

Vende * Troca * Locação * Compra

Novos e Semi-novos

Linha completa/lançamentos

- Assistência Técnica
- Facilitamos o pagamento
- Entregamos a domicilio
- Despachamos via sedex

Central de vendas: (011) 875-2737

Site: www.teknobank.com.br/nikasgames

FLIPPER GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES

- CONSERTOS
- TRANSCODIFICAÇÃO
- DESTRAVAMENTO (SAT E PSX)
- COMPONENTES E KITS
- CURSOS PARA LOCADORAS E LOJAS
- PREÇOS ESPECIAIS P/ OFICINAS E LOCADORAS
- TUDO VIA SEDEX

Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
CEP - 03635-000 Fone: (011) 6941 6478 (loja)
Fone/Fax: (011) 6958 5801 (oficina) - São Paulo

Para anunciar ligue: (0xx11) 3641 - 0444

GAME SHARK

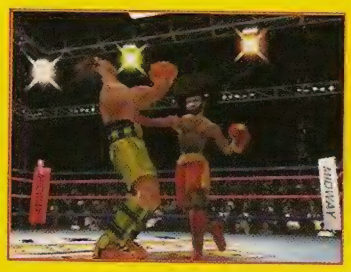
Destravar o sistema D01840E2 1040
..... 801840E2 1000
HP infinito 800CC338 00C8
Status Fine 300CC33F 0004
Munição infinita D006D970 000D
..... 8006D970 000E
Um tiro mata D0045720 0006
..... 80045720 0001
Save = 0 ..... 800D15E8 0000
Item em seu box (JKC=SQ+L2)
..... D00CBED8 0081
..... 800D13C0 1E24
..... D00CBED8 0081
..... 800D13C2 8005
..... D00CBED8 0081
..... 800DF874 0002
Save em qualquer lugar (JKC=SQ+L1)
..... D00CBED8 0084
..... 800D13C0 1D00
..... D00CBED8 0084
..... 800D13C2 8005

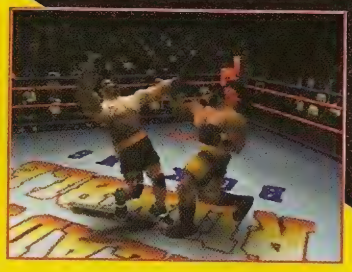
Turbo infinito P1 ..... 80118CFC 000A
Turbo infinito P2 ..... 80119478 000A
Modificador de possição P1 (00=1º, 01=2º, etc.)
..... 80118AA8 00??
Largar em: P1 (00=1º, 01=2º, etc.)
..... D0118AA8 0000
..... 80118AA8 00??
Modificador de possição P2 (00=1st, 01=2nd, etc.)
..... 80119224 00??
Largar em: P2 (00=1º, 01=2º, etc.)
..... D0119224 0000
..... 80119224 00??
Max. de pontos no modoTournament
..... 81124A16 00FF
Todas as pistas ..... 81124A0E FFFF
Ter todos os carros e taças P1 . 81124A0A FFFF
Ter todos os carros e taças P2 . 81124B4A FFFF
P1 aperte L para mudar o tempo para 0:00:00
..... D0137FE5 0020
..... 810F3900 0000
..... D0137FE5 0020
..... 810F3902 0000
P2 aperte L para mudar o tempo para 0:00:00
..... D0137FED 0020
..... 810F3900 0000
..... D0137FED 0020
..... 810F3902 0000

READY 2 RUMBLE BOXING

Este game de boxe da Midway para o Dreamcast fez um enorme sucesso na E3 deste ano e finalmente está disponível. Ready 2 Rumble, que mistura o estilo de boxe com comédia, é sem dúvida um dos mais divertidos game de boxe lançado ultimamente.

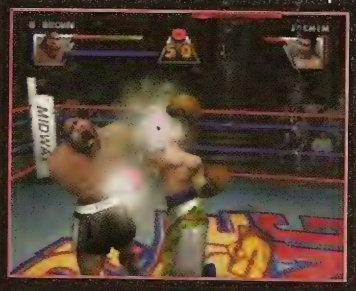
Se você está procurando por uma simulação de boxe você se frustrará, mas fora isso, há outras coisas para fazer você gostar de Ready 2 Rumble. Você encontrará uma dúzia de pugilistas disponíveis, outros pugilistas secretos, arcade mode, championship mode, uma jogabilidade variada e um grupo de códigos e outros segredos que deixam o game ainda mais divertido. No modo arcade você encontra várias classes

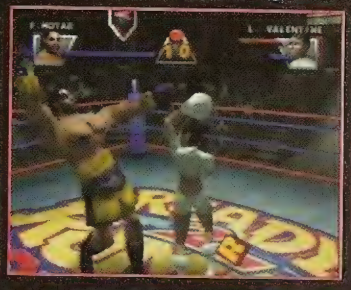




diferentes derrotando oponente após oponente. Perdendo partidas, o game é encerrado.

Ready 2 Rumble possui dois modos de jogo. O modo championship que é um single-player mode, o permite treinar um pugilista e ganhar muito dinheiro para equipamentos de treino enquanto você tenta ganhar posições para lutar pelo título. Para isso você tem que melhorar as habilidades de seu lutador em cinco diferentes modos de treino. Cada um desses exercícios é representado em um minigame que simula um método de treinar usado por pugilistas reais. Por exemplo, o treino aeróbico é representado por um estilo Parappa the Rapper onde você tem que apertar o botão correto num momento preciso. A maioria dos minigames



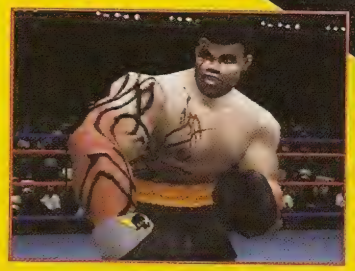


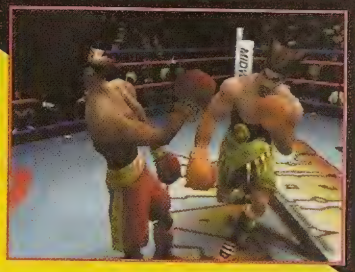
são divertidos e desafiantes e conforme seus atributos aumentam sua vontade é fazer melhor. O modo arcade consiste de one-player ou two-player mode e é ainda mais divertido.

A jogabilidade de Ready 2 Rumble é também divertida, mas após algum tempo fica um pouco monótono socar e evitar socos. Sutileza não tem lugar neste game, já que você tenta destruir seus oponentes com diferentes combinações de esquerda e direita no estômago ou na cabeça. Se você bater no seu oponente o bastante para formar a palavra "Rumble" no fundo da tela, você pode fazer as luvas de seu boxeador brilharem, habilitando que ele ou ela soltem socos super poderosos.

Os controles respondem facilmente aos seus comandos. Ready 2 Rumble também apresenta suporte para jump pack, que traz outra dimensão para o boxe.

A Midway fez um bom trabalho de seleção de pugilistas para este game. Você tem a oportunidade de controlar pugilistas que incluem Afro Thunder, Butcher Brown, Big Willy Johnson e Jimmy Blood. Você até mesmo conseguirá lutar com um pugilista chamado Damien Black que aparece para ser nada menos que a versão de Satan de Ready 2 Rumble. Cada pugilista possui visual e personalidade próprios, com diferentes especialidades de socos e provocações. Algumas das expressões faciais dos boxeadores são hilárias. Quase toda pessoa que teve a oportunidade de jogar este game caiu em gargalhadas pelas expressões humoristas e movimentos dos pugilistas.





Graficamente, Ready 2 Rumble é perfeito. Os boxeadores são formosamente animados e apresentam expressões e movimentos realistas. O som é bom, mas poderia se esperar mais e inclui comentários de Michael Buffere, introduções de pugilistas, vozes do árbitro e algumas citações para cada boxeador no jogo.

No geral, os possuidores de um Dreamcast deveriam experimentar este game. Além do jogo há bastante diversão e deverá manter os jogadores entretidos por um bom tempo. Embora possua alguma falha, Ready 2 Rumble é sem dúvida um dos melhores títulos lançados para o Dreamcast americano.

DREAMCAST

READY 2 RUMBLE BOXING

ACCLAIM - GD

BOXE - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.6	INOVAÇÃO	3.9
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.9
CONTROLE	4.8		

4.4

PRÓS

- Gráficos beirando a perfeição
- Muito divertido
- Expressões e movimentos realistas

CONTRAS

- Se torna cansativo depois de certo tempo
- Poucos efeitos de som

Hydro Thunder

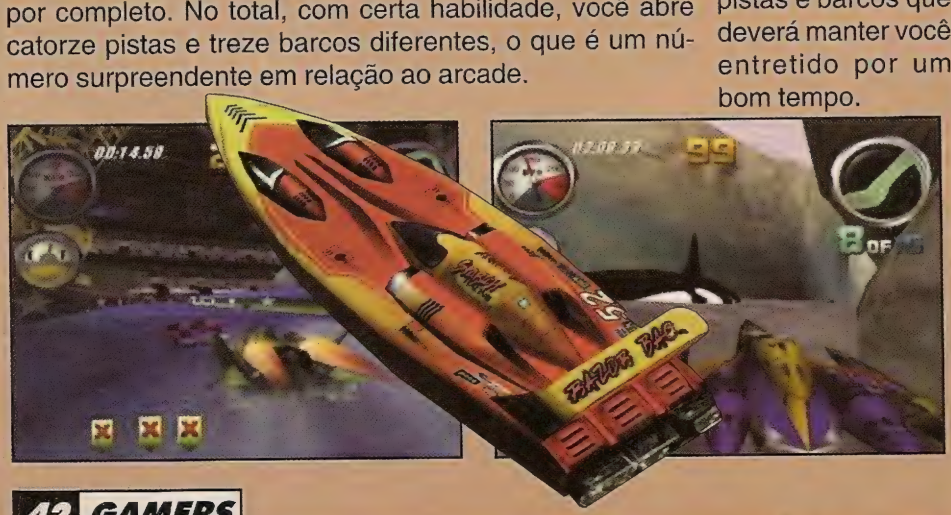
Jogos de corrida de barco estão realmente começando a se tornarem populares. Infelizmente, poucos jogos de corrida aquática são realmente bons, como o clássico Wave Race 64.

Hydro Thunder para o Dreamcast talvez não chegue a se tornar um clássico, mas é muito divertido. Se você não teve a chance de jogá-lo no arcade, esta é a chance de jogar o game com a física estranha de San Francisco Rush em barcos com velocidades impossíveis.

Esta versão para o Dreamcast possui mesmo som, interface e cores do arcade. Mas conforme o seu progresso no game, habilitando pistas, ganhando novos barcos dá para notar algumas diferenças.

A maior mudança em relação a versão arcade é a água. Na versão arcade a água é agitada, as ondas puxam seu barco para o lado, prejudicando sua visão. Em contraste a água na versão Dreamcast é um pouco parada. Ainda é translúcida, ainda se volta contra seu barco, parecendo maravilhosamente realista, mas as ondas não possuem intensidade a maioria do tempo. Após um tempo você nem nota, mas isso deixa as corridas menos perigosas.

No começo do game você tem um número limitado de opções. Apenas três pistas e três barcos estão disponíveis, os outros devem ser destravados. Este game requer que você gaste algum tempo para poder apreciá-lo por completo. No total, com certa habilidade, você abre catorze pistas e treze barcos diferentes, o que é um número surpreendente em relação ao arcade.



A variedade das pistas é excelente. Os barcos possuem um belo design e alguns deles são bem engraçados, mas todos eles são eficientes, dando uma vasta opção para o jogador escolher a habilidade apropriada.

Os gráficos são muito bons, embora falte aquele certo fator emoção presente na maioria dos títulos do Dreamcast. Contudo, não há nenhum estouro de polígono. A iluminação é de primeira e o frame rate flui bem no modo single player, o que não se pode dizer para o two player com tela dividida, onde há slow down é inevitavel.

A jogabilidade é onde o game realmente brilha. O senso de velocidade é excelente e os controles respondem muitos bem, mesmo em alta velocidade.

Acima de tudo, Hydro Thunder é realmente divertido e oferece emoção, ação, e uma variedade de pistas e barcos que deverá manter você entretido por um bom tempo.

DREAMCAST

トリムキスト

HYDRO THUNDER

ACCLAIM - GD

CORRIDA - 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	4.1
SOM	4.2	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.8		

4.5

PRÓS

- Os gráficos estão idênticos em relação aos do arcade
- Uma jogabilidade arrasadora

CONTRAS

- O frame rate cai muito no modo de dois jogadores

Trickstyle é um game de corrida no estilo de Extreme Games, que força você a correr em diferentes fases. Há 10 diferentes personagens para escolher e várias boards diferentes. Os personagens variam em velocidades, força e aceleração enquanto os boards são aperfeiçoadas. Há uma board que absorve mais ar e habilita melhores manobras, uma board com os melhores traços e velocidade mais rápida, uma board de combate que é muito lenta mas que permite a qualquer corredor vencer qualquer colisão de frente e outras boards igualmente úteis. Não há uma combinação perfeita, as boards e os personagens que você pega, dependendo muito de seu estilo pessoal de jogo.

Tudo no jogo, com exceção de sua board inicial deve ser ganho. A princípio você deve demonstrar suas técnicas através de uma série de testes para convencer seu treinador (que parece Wolverine de X-Men) a lhe ensinar novas manobras. Aprenda varias manobras e portais para diferentes partes do mundo começam a se abrir e a corrida começa prá valer. Ficando em primeiro lugar em uma corrida, abrirá a próxima, e terminando as corridas de um local por completo, por exemplo, todas as corridas do Reino Unido, serão habilitadas diferentes boards e uma porrada de segredos.

Graficamente é difícil achar defeitos em Trickstyle. Os personagens são grandes, com modelos bem animados e as fases possuem as melhores pistas 3D já vistas em um console. Contanto que você acerte os checkpoints na ordem, você pode escolher seu próprio caminho pelas pistas. A sensação de voar por uma cidade real é enorme. Pequenos parques, monumentos e carros voadores aumentam o maravilhoso ar urbano do game. O único lado ruim é o frame rate, que varia de lento a rápido sem nenhuma causa aparente.

Apesar de tantos pontos positivos, as vozes e a música techno não agradam. Até mesmo a aclamação quando você vence é meio indiferente.

Trickstyle é um bom jogo de corrida, com uma ótima jogabilidade que não deve ser desprezado.

DREAMCAST

トリックスタイル

TRICK STYLE

ACCLAIM - GD

CORRIDA - 4 JOGADORES

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	3.8
SOM	3.5	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.8		

4.3

PRÓS

- Os gráficos dão um show a parte
- Uma jogabilidade de primeira

CONTRAS

- O frame rate cai muito durante a corrida

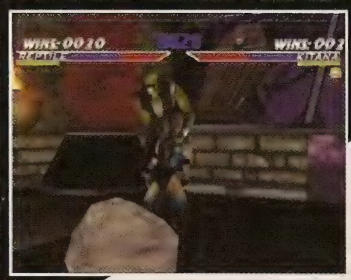
Baseado em um futuro não muito distante, Trickstyle conta a história de uma cultura bem sucedida onde as pessoas se cansaram de sua vida fácil. Apenas alguns têm a sorte de ainda trabalharem 40 horas por semana, o resto das pessoas levam sua vida no lazer. A juventude sem nada melhor para fazer, começa a usar suas hover-boards em corridas de alto-risco e alta intensidade pelas principais cidades do mundo.

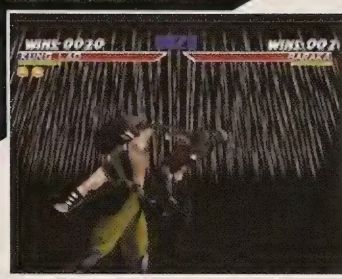
MORTAL KOMBAT GOLD

Mortal Kombat já está entre nós há um bom tempo e gerou muitas franquias diferentes, incluindo cards, filmes e desenhos animados. Tivemos até um game baseado somente em Sub-Zero. A série deste ultra-violento jogo de luta tem conquistado muitos fãs, como também é odiado por muitos pais. Esta versão para o Dreamcast, MK Gold, é uma tradução de Mortal Kombat 4, com alguns personagens novos: Cyrax, Mileena, Kitana, Kung Lao, Baraka, mais os normais: Sonya, Jax, Liu Kang, Jhonny Kage, Sub Zero, Reiko, Jarek, Rayden, Tanya, Scorpion, Kai, Reptile, Shinnok, Fujin, Quan Chi (somando vinte no total). Mas os novos personagens não acrescentam nada à versão lançada há mais de um ano para o Nintendo 64 e o PlayStation.

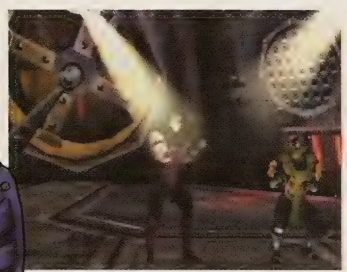
O game realmente é uma perfeita conversão do arcade, tendo também todos os extras que as versões para os outros consoles caseiros tiveram, como a fase Ice Pit e Goro, e as seqüências finais em FMV do PlayStation. O tempo de load próximo a zero e os gráficos e o som se comparam com a versão do arcade. Apesar da perfeita conversão, os gráficos não estão lá essas coisas, especialmente quando comparados com outros títulos lançados para o Dreamcast.

As características específicas para o Dreamcast incluem a presença de alguns antigos personagens de Mortal Kombat, como Cyrax, Mileena, Kitana, Baraka e Kung Lao. Todos eles com seus antigos golpes, embora a natureza 3D deste Mortal Kombat deixe as bombas de Cyrax quase inúteis, já que você pode simplesmente esquivar e evitar suas explosões. Com os novos personagens vem os novos finais, e como os outros finais, eles não são nada especiais.

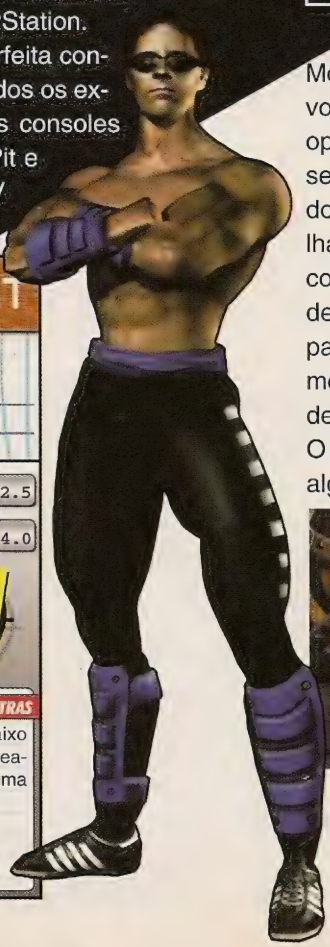




A Inteligência Artificial do game é a mesma dos outros Mortal Kombat, no mesmo estilo de estímulo-resposta que força você a confiar nas mesmas táticas baratas para derrotar os oponentes controlados pela CPU. Há também um menu de seleção de arma na tela de seleção de personagens permitindo que você escolha qual arma você quer levar para a batalha, mas entre dois competidores habilitados as armas não se colocarão em jogo muito frequentemente. O sistema genérico de combos do jogo assegura que qualquer um seja habilitado para realizar três ou quatro hit combos quase que imediatamente. Também assegura que a menos que você seja um grande fã de Mortal Kombat, você enjoe do game bem depressa. O controle do Dreamcast executa um trabalho decente, mas alguns dos fatalities requerem que você aperte vários botões.



Embora não traga praticamente nada de novo, os possuidores de Dreamcast têm agora uma opção para jogar Mortal Kombat no poderoso console da Sega.



DREAMCAST

MORTAL KOMBAT GOLD

MIDWAY - GD

LUTA - 1 a 2 JOGADORES

GRÁFICO	2.9	INOVAÇÃO	2.5
SOM	2.2	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.9		

3.1

PRÓS

- Quase não há tempo de load
- Combos fáceis de serem executados

CONTRAS

- Gráficos abaixo da média do Dreamcast
- Nenhuma inovação

OGRE BATTLE 64

Infelizmente a decisão da Nintendo de lançar o Nintendo 64 com cartucho afugentou a maioria das produtoras de RPG para o sistema. Mas nem tudo está perdido, a famosa softhouse japonesa Quest assumiu o fardo de trabalhar com as restrições do formato cartucho para trazer a mais recente encarnação de sua série de RPG para o N64.

Ogre Battle 64 oferece uma história detalhada e de grande profundidade, executada brilhantemente mesmo com as limitações do cartucho. A premissa da história se centra em um reino que foi vendido por seu rei de forma que seu trono e a elite social do país permanecessem seguros. Após testemunhar o sofrimento da classe mais baixa, o herói Magnus é levado por uma revolta contra o poderoso Lodis Church Kingdom para conseguir a independência. Construido neste clima um pouco arquétipo, Ogre Battle 64 gira em um complexo e envolvente conto de intriga política, relações pessoais e drama, usando numerosas cenas e diálogos. O uso de presságios e o amplo desenvolvimento de personagem, que afeta o resultado da história, mantém o game interessante ao longo de suas aproximadas 60 horas. Para ajudar você a se manter no caminho, você pode olhar um diagrama ilustrando as relações do personagem, pode ler o perfil das pessoas, grupos e países, e retomar eventos passados.

Enquanto Ogre Battle 64 inclui uma história complicada e muitos elementos de RPG, é também um jogo de estratégia. Como o líder do exército de Palatinue, você formará unidades de combate de até cinco personagens que se desdobram em até dez unidades em cada um dos 40 cenários. Antes de ir para uma fase, será dado a você uma instrução específica que esboça a área e seu objetivo. As unidades são representadas como sprites movendo em um campo de batalha 3D, que incorpora visões ajustáveis. Enquanto controla seu exército, você pode predeterminar como reagir a unidades inimigas encontradas ao longo do caminho e acampar para descansar. Os menus e funções de controle permitem que você acesse facilmente as funções do game e o deixa dar complexas ordens para suas unidades. As unidades se movem em tempo real, mas você pode interromper a ação para emitir comandos sempre que necessário.

Quando duas unidades se encontram, resulta em um conflito, e o game muda para uma visão isométrica de campo de batalha pré-renderizado. Os personagens fazem seus ataques em tempo semi-real, significando múltiplos personagens agindo de uma vez, o que é mais excitante que batalhas em turno. Uma alta freqüência de esquivas e golpes críticos deixam as batalhas mais interessantes e menos previsíveis, e a animação e efeitos de magia são muito bem feitos. Uma boa sacada é que uma magia usada pode combinar feitiços para criar uma variedade de feitiços híbridos com efeitos originais. Como no Ogre Battle original, você não tem controle direto durante o combate; ao invés disso, você dirige a batalha decidindo na formação de sua unidade e emitindo comandos. A força da unidade, número e método de ataque são determinadas por sua colocação em uma grade três-por-três, e você pode dar diferentes comandos para o time de ataque a qualquer tempo. A opção de se retirar fica disponível como também a opção para pedir uma ajudinha de uma das quatro deusas elementais.

Com relação aos detalhes, cada personagem tem seus status individuais, equipamentos, alinhamento e gênero. Todos estes fatores afetam várias nuances de combate e determinam as opções de mudança de classe das unidades. Há cerca de 50 classes para personagens humanos, incluindo paladins, wizards e valkyries, como também classes especiais e secretas. Soma-se a isso, uma variedade de monstros que podem se unir a seu exército, muitos dos quais podem também mudar de classe. Há 13 tipos de dragões, como também hawkmen, griffins, e gorgons mortais. A maioria desses personagens podem ser equipados com uma enorme quantidade de equipamentos e armamento que você compra em lojas ou adquire derrotando inimigos.

Enquanto a jogabilidade é o aspecto mais importante de um game de estratégia, a apresentação conta muito. A Quest se esforçou bastante e no geral os fundos pré-renderizados usados para as batalhas são bonitos. Todo tipo possível de terreno foi modelado nas cidades e habitações modestas. Pequenos detalhes como poeira na rua e plantas balançando com o vento e etc.. Os personagens são bem feitos e a maioria dos personagens principais possui sua própria espada.

A trilha sonora do game foi composta por Sakimoto e Iwata, a dupla conhecida pelo trabalho em Final Fantasy Tactics e os Ogre Battle anteriores, e é cheia de intensidade dramática. A única crítica para a trilha sonora é que o game reutilizou uma boa parte da música da série e parece ter menos faixas que os anteriores.

Talvez a grande força de Ogre Battle 64 esteja no replay value. Por causa de divergências no world map e decisões que você é forçado a tomar, não há como conseguir todos os personagens principais e ver todos os eventos jogando o game apenas uma vez. Jogue de novo e divirta-se!

NINTENDO 64

OGRE BATTLE 64

QUEST - 312 MB
RPG/ESTRATÉGIA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.6	INOVAÇÃO	4.0
SOM	4.4	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.7		

4.5

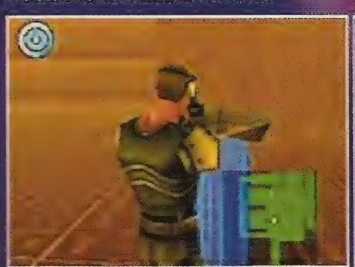
PRÓS
- O sistema de batalha esta melhor do que nunca
- O mais divertido da série
- O game possui muitas vozes

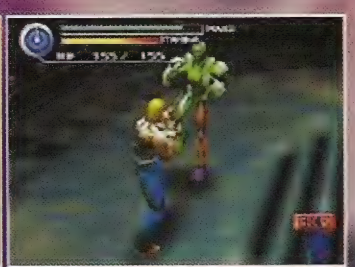
CONTRAS
- Nada a declarar

HYBRID HEAVEN

A história

Em dezembro de 2000 o presidente dos Estados Unidos está para ir a New York City finalizar um acordo anti-nuclear com a Rússia. Então é descoberto um plano secreto de invasão, arquitetado por uma raça de clones híbridos geneticamente criados que estão escondidos em um local subterrâneo em algum lugar debaixo da cidade de New York. Mas quando o clone do agente do serviço secreto, Johnny Slater, sai para ajudar a invasão, ele tem um encontro fatal com outro híbrido chamado Diaz que está esperando por ele numa estação do metrô, junto com dois homens de preto. Dirigido por vozes misteriosas, Diaz saca a arma e atira em Slater, para a surpresa de seus dois cúmplices. O que aconteceu? É o que você descobrirá entrando na pele do desorientado Diaz e explorando milhas de túneis subterrâneos.





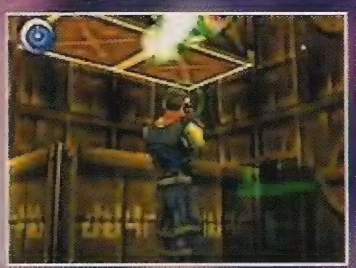
Jogabilidade

Hybrid Heaven é um jogo de ação e RPG, porém, os elementos de ação são bastante diretos. Controlando o personagem principal, os jogadores percorrem os ambientes 3D igual a Castlevania. O chicote e a espada foram substituídos por uma arma chamada Defuser. Os controles se parecem com os de Metal Gear Solid. O protagonista, Diaz, pode caminhar, correr (com o controle analógico), pular (A), se agarrar nas bordas (automático), subir escadas e em caixas (para frente), falar com NPCs [personagens não jogáveis] (A), examinar e pegar objetos (para frente) olhar ao redor (segure C-▲ novamente, o mesmo esquema de controle de MGS) abrir portas (para frente), apontar sua defuser (segurando R), atirar (A) e até mesmo rastejar para entrar em lugares apertados (Z). B exibe um pequeno mapa, no estilo Zelda, no canto inferior direito e C-◀ e C-▶ o deixa olhar ao redor. A câmera ajustável normalmente fica atrás de Diaz, mas também mostra visões de lado e de cima durante as seqüências fundamentais. Os controles funcionam bem a maioria do tempo, mas há também vários momentos onde a visão vai para uma perspectiva particular, te desorientando e o fazendo ir na direção errada.

A ação durante a seqüência de exploração é fraca. Evite as armadilhas, suba numa caixa, atire numa fechadura eletrônica, atualize seu key card e vá para a próxima área.

Sempre que Diaz encontra um inimigo (humanos, robôs e outras criaturas), o lado RPG do jogo se torna aparente. Você pode normalmente ver seus oponentes de longe, mas há vezes onde um inimigo irradia de um ponto gerado. Se você não quiser lutar, você pode tentar correr para longe ou ao redor de seu oponente e achar uma saída antes da criatura te pegar. Porém, agindo assim você privará seu personagem de valiosa experiência de batalha.

Uma vez que você se aproxima de um inimigo, o game muda para uma sucessão de batalha habilmente executada. Ao contrário de outros RPGs como Final Fantasy, os jogadores ainda podem se mover ao redor, como jogos de luta em 3D. Como em Bushido Blade, você pode segurar o botão Z e correr ao redor sem estar de frente para seu inimigo, embora isto custe para o jogador valiosos stamina points. Enquanto você está se movendo (ou parado), a barra de seu personagem se enche lentamente. Uma vez que atinja certo ponto, você pode atacar. Pressionando o botão A irá trazer uma série de menus que o deixa selecionar o ataque de sua preferência. Por exemplo, você pode pressionar A, selecionar "Soco" e então o tipo de soco que você quer executar. Se você estiver próximo o suficiente de um inimigo, o soco irá acertar e causará uma certa quantia de dano. A quantidade de hitpoints que fará seu oponente perder depende da barra de power e stamina, a condição do inimigo e o status de seu personagem.



Multiplayer

Hybrid Heaven possui um pequeno modo bônus para fãs de batalhas com monstros. Você pode pegar uma das criaturas que você habilitou no modo one-player e usá-lo em batalha contra um oponente humano. Enquanto o combate é similar ao sistema de batalha do modo single-player, os controles foram mudados de forma que o segundo jogador não possa ver que ataques você escolhe. Um modo adicional chamado Creature Battle (para one-player apenas) o deixa lutar contra o computador se um segundo jogador não estiver disponível.

Gráficos

O game consegue impressionar com framerates fluidos e alguns excelentes efeitos de luz. No lado ruim, o game sofre de alguns dos mesmos problemas de Castlevania. As primeiras fases texturas borradas e nas seguintes, as áreas maiores podem causar um pouco de slowdown.

Como a maioria dos jogos da Konami, o game é cheio de cenas narrativas ao longo da história. Embora a maioria das cenas não contenham dialogos, a longa abertura mostra o que pode ser alcançado com cinematic em tempo real quando é bem feito.

Som

A Konami costuma apresentar qualidade nesta área e Hybrid Heaven não é uma excessão, com grandes efeitos sonoros. Com exceção do som da defuser gun, o som estéreo impressiona em todas as fases. O tundo musical é perfeito para a aventura inteira. E quando a ação realmente tem andamento, a trilha sonora se transforma em alguma coisa entre Final Fantasy e Terminator.

Para finalizar, este definitivamente não é um game para jogadores que querem sempre mais do mesmo. A mistura incomum de luta, ação, RPG e elementos de puzzle, aborrecerá muitos jogadores. Mas se você estiver aberto a novos desafios, poderá achar Hybrid Heaven divino.

NINTENDO 64

HYBRID HEAVEN

NINTENDO - 96 MB

RPG - 1 a 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.2	INOVAÇÃO	4.2
SOM	4.1	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	4.5		

4.2

PRÓS

- Menus simples e eficientes
- Bons gráficos animação e efeitos de som

CONTRAS

- Falta de variedade nas criaturas
- O game é um pouco curto para um RPG

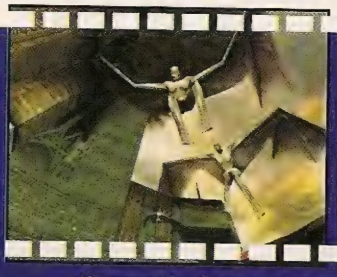
SHADOWMAN

À primeira vista, Shadowman pode provocar comparações com Tomb Raider ou Duke Nukem, mas a jogabilidade deste é ainda melhor. Ao invés de fases de mão única ou missões objetivas, este game deixa você em um ponto de partida básico e então permite que você vá para qualquer lugar que você escolha. Tecnicamente, LeRoi deve encontrar até 120 almas espalhadas por Darkside, mas ele deve também encontrar habilidades especiais e itens para adquirir novas áreas do game. Como resultado, há muito regresso envolvido, desde que você deve passar por muitos segredos até que possua a magia voodoo para consegui-los. O que satisfaz neste estilo de jogabilidade é a emoção da exploração: embora haja uma aliada que oferece algumas sugestões, não há nenhuma outra muleta para você confiar, uma boa diferença dos jogos que dão aos jogadores um mapa virtual para o final.

Para aumentar o aspecto de exploração do game, há uma sucessão de áreas, puzzles e monstros para se precaver. Graças ao controle, as seqüências de pulo não são frustrantes para um jogo em 3D, embora seja doloroso ter que refazer uma seqüência inteira se LeRoi morre no meio do caminho. (O game o manda de volta ao último checkpoint cada vez que LeRoi é morto.) Os puzzles são bastante diretos: encontre uma chave para destrancar portas ou descubra uma passagem escondida por uma parede falsa. As batalhas com monstros são a parte menos atrativa da jogabilidade, já que são necessários muitos tiros consecutivos. Felizmente, a grande variedade de armas do game deixa os processos mortais mais divertidos com o progresso da história.

O esquema de controle é parecido com The Legend of Zelda: Ocarina of Time, você pode pular, agachar e pegar itens com botões difrerentes. Shadowman lhe dá a habilidade de armar as mãos direita e esquerda de LeRoi em qualquer configuração: duas armas, uma arma e uma chave, etc. O controle para a maior parte é sólida, com exceção do que faz LeRoi pegar algumas extremidades mas não todas, mesmo que esteja tudo ao alcance de suas mãos. O game também incorpora o sistema de mira "lock-on", intorduzido pela primeira vez em Zelda, que funciona efetivamente contra os inimigos e se ajusta bem com o esquema do jogo. Em termos de apresentação, este game arrebenta. O bom enredo possui bastante material de fundo para encontrar e examinar, como arquivos no serial killers e voodoo. As seqüências renderizadas são cheias de audio que aumentam a experiência.

Graficamente o game tem fases bem feitas. Algumas áreas de exploração são pouco iluminadas o que deixa difícil de ver alguns itens, mas felizmente você tem a opção de ajustar o brilho.



Graças às fases expandidas, este game apresenta múltiplos finais e oportunidades para exploração, que é uma vantagem enorme em termos de replay – não espere bater o game em uma noite ou duas. Shadowman possui um cativante storyline; jogabilidade que deixa você escolher seu caminho; e várias áreas secretas para descobrir. Embora o tema adulto não seja aconselhável para os mais jovens, vale a pena experimentar.

NINTENDO 64

SHADOWMAN

ACCLAIM - GD

AÇÃO/ADVENTURE - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	3.8
SOM	3.8	DIVERSÃO	4.1
CONTROLE	3.9		

4.0

PRÓS

- Excelente jogabilidade
- Enrdo cativante
- Variedade de armas e áreas para explorar

CONTRAS

- Fraca animação dos personagens
- A ação de voz
- Puzzles manjados

FINAL FANTASY VIII

MELHOR QUE NUNCA!

Dia 14 de fevereiro de 1999. Este foi o dia em que o mundo conheceu o oitavo episódio da maior saga de RPGs da história do videogame. Final Fantasy VIII chegou quebrando todos os records, abandonando tradições, valorizando a inovação, superando as expectativas de fãs da série e conquistando milhares de novos adeptos.

A Square não teve medo ao pegar a fórmula original dos RPGs, manter só sua base e alterar todo o resto. A principal inovação de FFVIII, e elemento principal de todo o seu sistema de jogo, é o esquema de Junction. Em seu antecessor, por exemplo, muitos reclamavam que você poderia chegar até o fim do jogo apenas com armas e habilidades físicas, sem importar-se muito com os ataques mágicos. Já o FFVIII consegue equilibrar todos os recursos do jogo, de forma a fazer você usar cada um deles durante todo o jogo. O sistema de jogo se resume em coletar os Guardian Forces (criaturas poderosas, com habilidades mágicas, que podem ser "juntadas" ao seu personagem) e magias variadas (estocando-as dos inimigos ou Draw Points), e então "juntar" tudo ao seu personagem, melhorando suas várias habilidades, como Power, Speed, Elemental-Defense e outras. Os G.F.s ainda podem aprender uma grande variedade de habilidades (de cinco classes diferentes), que podem ser usadas pelos seus personagens. Assim, mesmo um personagem em nível 100, com o melhor upgrade de arma possível, não atingirá um poder de um personagem em nível 35 com excelentes combinações de Junction. Além do sistema de jogo, a Square refinou a quantidade de buscas e atrações secundárias, fora do enredo principal, como o único e impressionante mini-game, o Triple Triad (um complexo e divertido card game com centenas de cartas espalhadas pelo mundo).

Apesar de toda esta inovação, um elemento prende-se às raizes da saga Final Fantasy: o enredo e personagens envolvidos. A quantidade de personagens principais está menor que nos títulos anteriores, mas a maneira como eles são apresentados e se destacam na trama, mostrando suas individualidades, é excepcionalmente realística e profunda. Ao invés de se prender aos estereótipos comuns dos RPGs (heróis fortes que lutam pelo bem), FFVIII se baseia no realismo, na humanidade de cada um dos personagens (o que foi tentado no título anterior, mas se mostra com maior sucesso em FFVIII). A história se desenvolve de maneira emocionante, mostrando os sentimentos de cada personagem, a maneira que eles pensam, sentem e se relacionam uns com os outros. A trama central surpreende a cada avanço, com pitadas de grandes reviravoltas, traição, defesa de ideais e outros fatos que fazem você vibrar.

Quem jogou a versão japonesa (e não foram poucos), sabem exatamente do que estamos falando. Mas todos esperavam um pouco mais, e a Square Electronic Arts acertou em cheio com a versão americana de Final Fantasy VIII, lançada em 9/9/99, sete meses após o lançamento do original. Apesar de não trazer grandes surpresas na versão ocidental, como ocorrera em FFVII, o oitavo episódio apresenta uma qualidade que não vai decepcionar os fãs.

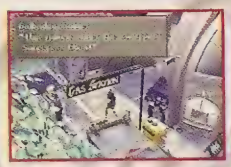
Para começar, os textos foram todos traduzidos para o inglês (dãäääääã, que novidade!). O detalhe é que a Square EA preferiu manter um foco para o público maduro (avaliado pela ESRB como voltado para "Mature Audience"). Por este motivo, não se impressione quando assistir o Headmaster da Garden de Balamb, Cid Kramer, se dirigindo ao Master Norge com os termos "Your Greedy Son-of-a-Bitch" (com todas as letras!) ou então os alunos se "elogiando" no chat da rede da Garden e brigando pelo amor da instrutora Quistis com frases do tipo "I'll kick your ass".

Como sempre, também há a troca de nomes. Mas desta vez apenas algumas pequenas alterações foram feitas. A maioria delas fica por conta do nome dos Guardian Forces, adaptados para caber no formato de 9 letras; Quetzalcoatl, por exemplo, foi simplificado para Quezacotl, ou Pandemonium, que virou Pandemona. Outros tiveram seus nomes alterados mesmo, como é o caso de Grasharaboras, que se tornou Doomtrain (algo que faz mais sentido), e Sabotender, que, como de costume, foi mudado para Cactuar. Saindo do círculo de nomes de G.F.s, apenas poucos personagens foram rebatizados, dos quais o mais digno de menção é o Headmaster da Garden de Galbadia, Dodonna, que agora é Martine (de resto, apenas detalhes, como o cachorro do garotinho perto da estação de trem em Timber, que chamava-se Luke e agora tornou-se George). Além das alterações propositais, um nome importante foi alterado por equívoco de tradução: a poderosa bruxa Altemisia agora se chama Ultimesia (seu nome japonês é lido Arutemeshia, e como a magia Ultima é lida Arutema, decidiram traduzir de forma semelhante). Aliás, a Square EA decidiu alterar um pouco a nomenclatura das criaturas que espalham surgem de tempos em tempos entre as mulheres do mundo e espalham o medo; antes entituladas "bruxas" (do japonês majou, que deveria ser traduzido como "witch"), elas foram promovidas a "feiticeiras" (sorceress), um título que mantém a idéia de poder mágico sem prejudicar a imagem, ou aparência física, ou seja, algo menos perjorativo e mais atraente (convenhamos que é bem melhor "feiticeira Edea" do que "bruxa Edea").

Uma curiosidade fica por conta do nome das magias. No Japão, em Final Fantasy sempre se usou a classificação de magias por um caractere no final do nome; por exemplo, Fire 1 era simplesmente Faiaa, Fire 2 se tornava Faira e Fire 3 era Faiga (ou seja, magia de nível 1 fica com o nome normal, de nível 2 leva o caractere "ra" no final e de nível 3 é acompanhada por "ga"). O estranho é que a Square optou por deixar o nome original das magias; assim, não se estranhe ao ver nomes como Thunder, Thundara e Thundaga (ao invés de Thunder 1, 2 e 3). A magia Blizzard também sempre foi traduzida como Ice, mas desta vez permaneceu com o nome da versão japonesa.

Ao contrário de FFVII, onde várias cenas inéditas foram adicionadas para esclarecer alguns "buracos" que haviam ficado no enredo, em FFVIII apenas uma cena foi adicionada (talvez porque o enredo já é super conciso e não precise de grandes explicações além do que já se mostra durante a aventura; tudo acaba ficando claro uma hora ou outra). Nesta nova cena, é contado como Laguna e seus parceiros, Kiros e Ward, se utilizaram das três Ragnaroks para lacrar a grande bruxa Adel no espaço, há 17 anos.

De resto, apenas algumas sensíveis alterações no sistema de jogo para torná-lo ainda mais amigável. Novamente eles decidiram "americanizar" a configuração dos botões, o que incomoda bastante quem está acostumado com a versão japonesa; o botão de confirmação agora é o X (antes ○), o de cancelar é o ▲ (antes X) e o de menu é o ○ (antes ▲). Para facilitar o entendimento para os mais leigos, novos tutoriais online foram adicionados, ativando-se automaticamente em certas partes do jogo para explicar coisas como os Limits de cada personagem, como fazer junction de magias ou como utilizar Elemental-Attack, por exemplo. Para resolver o problema da tradução de vários elementos representados por kanjis na versão japonesa, foram adotados ícones visuais para cada um deles (coisa que não aconteceu em FFVII, onde permaneceram os kanjis que representavam elementos e status); assim, cada um dos 8 elementos, os 13 tipos de status, os símbolos de cada um dos 5 tipos de habilidades



de Junction e também as características dos personagens como Elemental-Atk/Def e Status-Atk/Def ganharam ícones que os representam nos menus e caixas de mensagens. Outra boa alteração foi no menu de magias; na versão japonesa, ao escolher a opção Rearrange, você só podia reorganizar a posição das magias no inventário de um personagem manualmente, o que era uma chatisse; já na versão americana, além da opção Manual, você tem uma série de opções para organizar as magias de acordo com as classes Attack, Restore e Indirect. Pensando em aumentar seu leque de configurações, agora foi adicionada mais uma opção para realizar os Junctions de magia automaticamente; além de otimizar para Attack e Defense, como no japonês, agora você pode fazer o mesmo para Magic. A melhor novidade em termos de sistema de jogo fica por conta da opção Junction Exchange, dentro do menu Switch; na versão japonesa, ao alterar os membros de seu grupo, para passar todos os Junctions de um personagem para outro, você tinha que desequipar os G.F.s do personagem original, depois passar todas as magias dele para o outro personagem, então equipar os G.F.s neste último para só então fazer os Junctions de magia nele; agora, basta você usar a opção Junction Exchange para passar diretamente tudo que está em Junction em um personagem (G.F.s, habilidades e magias) de um personagem para outro, sem todo o trabalho.

Com estas singelas alterações, a versão americana de Final Fantasy VIII continua com toda a grandiosidade da versão japonesa, mas com um "quê" a mais. A vantagem também é para aqueles não familiarizados com a língua japonesa, mas que conseguem compreender pelo menos um pouco do idioma inglês, que agora poderão entender todo o excelente enredo de FFVIII. Por este mesmo motivo, nós optamos por descontinuar a nossa estratégia, feita com o intuito de explicar a história do game, para publicá-la integralmente em uma futura (e certa!) edição da Gamers Book (principalmente pela falta de espaço para publicar algo desta qualidade na edição normal da Gamers e também o tempo que levaria para terminar a estratégia sem perder a qualidade).

PLAYSTATION

プレイステーション

FINAL FANTASY VIII

SQUARE ELECTRONIC ARTS - 4 CDS

RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.6	INOVAÇÃO	4.8
SOM	4.4	DIVERSÃO	5.0
CONTROLE	4.9		

4.7

PRÓS

- Nível de tradução excelente
- Novas cenas, que cobrem alguns "buracos" existentes na versão japonesa
- Junction Exchange

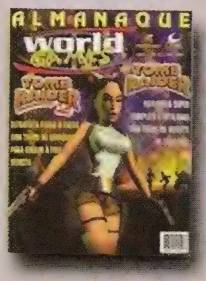
CONTRAS

- A falta de uma nova cena em CG e buscas inéditas, como na versão americana de FFVII

world GAMES

COMPLETE SUA COLEÇÃO

R - AWG 1
R$ 4,90



R - AWG 2
R$ 4,90

R - WG 1
R$ 3,50

R - WG 2
R$ 3,50

R - WG 3
R$ 3,50

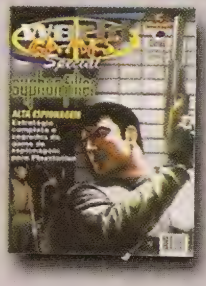
R - WG 4
R$ 3,50

R - WG 5
R$ 3,50

R - WG 6
R$ 3,50

R - WGE 1
R$ 3,50

R - WGE 2
R$ 3,50



R - WGE 3
R$ 3,50

R - WGE 4
R$ 3,50

R - WGE 5
R$ 3,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

R - AWG 1 - R$ 4,90	( )	R - WGE 1 - R$ 3,50	( )
R - AWG 2 - R$ 4,90	( )	R - WGE 2 - R$ 3,50	( )
R - WG 1 - R$ 3,50	( )	R - WGE 3 - R$ 3,50	( )
R - WG 2 - R$ 3,50	( )	R - WGE 4 - R$ 3,50	( )
R - WG 3 - R$ 3,50	( )	R - WGE 5 - R$ 3,50	( )
R - WG 4 - R$ 3,50	( )		
R - WG 5 - R$ 3,50	( )		
R - WG 6 - R$ 3,50	( )		

Canaã

Nome:_____

Endereço:_____

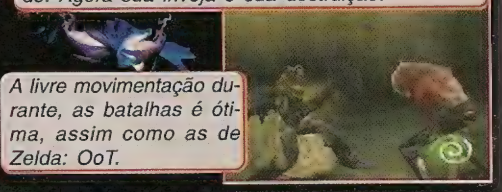
Cidade:_____ Estado:____ CEP:_____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações Email: canaa@node1.com.br, tel.: (011) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade de revistas desejada.

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

O legado do jogador

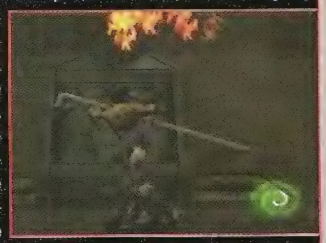
Guiado pela vingança, Kain destroi aquele que o trouxe de volta à vida e passa à governar o mundo. Agora sua inveja é sua destruição.



A livre movimentação durante, as batalhas é ótima, assim como as de Zelda: OoT.

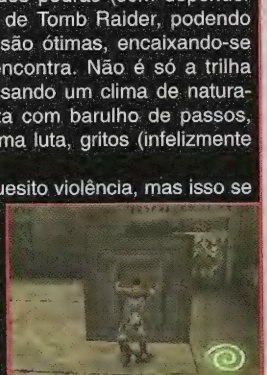
No mês de Novembro de 1997, surgia um dos primeiros games de RPG, completamente americano, lançado pela Crystal Dinamics em parceria com a Silicon Knights, este era chamado de Blood Omen: Legacy of Kain. Na época, o Playstation ainda não tinha sua capacidade tão explorada como nos tempos de hoje, e isso resultou num game muito interessante, porém extremamente irritante devido a grande quantidade de loading times existentes. Mesmo com tantos loadings, o game não deixava de ser um atrativo, tendo um enredo muito interessante. Se não fosse por isso, a Eidos, em parceria com a Crystal Dinamics, não traria o seu mais recente trabalho, dando continuidade à história de Kain e sua tirania. Em Legacy of Kain: Soul Reaver, você controla Raziel, um dos filhos de Kain que está sedento por vingança; falando nisso, assim como no primeiro, o enredo tem um enfoque todo voltado para a vingança e traição, além de um clima "quase" medieval, mesclando um pouco de tecnologia (já o primeiro game era completamente medieval). A Crystal Dinamics fez um trabalho primoros no game, exigindo o máximo que o console da Sony pôde oferecer, ou seja, judiaram bastante do console e conseguiram chegar perto dos limites (se não, aos limites).

Apesar de ser uma continuação, LoK:SR mudou completamente a ambientação, passando de um game 2D para um mundo completamente 3D, e é graças a ambientação 3D que a Eidos, juntamente com a Crystal Dinamics, conseguiu passar o clima certo para o game, acrescentando um toque especial ao game. Os cenários possuem uma texturização de boa qualidade, mostrando detalhes de paredes, chão e objetos nos cenário. Os gráficos dos personagens são um pouco decepcionantes, principalmente o dos humanos que são completamente quadrados. Já o de Raziel e das demais criaturas, são razoáveis, mas são esquecidos durante o jogo. Mas como era de se esperar, a quebra de polígonos é constante em certos trechos do jogo. Além da quebra de polígonos, outro erro é a distorção de paredes e chão durante as aproximações e rotações de câmera. Assim como em Tomb Raider, você caminha livremente por qualquer lugar, tendo uma total liberdade pelo cenário e tudo em tempo real. Os efeitos de luz são muito bons, apresentando uma boa atividade em variadas partes do game, sendo em lugares escuros ou muito claros. A iluminação das tochas, nas paredes que clareiam os corredores, e fogueiras são um ótimo exemplo, pois a iluminação age não só sobre o cenário, mas também sobre o personagem.



O mais inédito no game, diferindo-se ainda mais do primeiro, é a possibilidade de vagar entre dois mundos iguais e, ao mesmo tempo, completamente diferentes, ou seja, você pode vagar entre o mundo dos espíritos e o mundo físico (no qual vivemos). Como mencionado acima, os mundos são iguais e, ao mesmo tempo, completamente diferentes, pois no mundo físico você conta com obstáculos naturais (água, chuva...), pode pegar objetos e abrir portas. Já no mundo espiritual, você pode vagar por qualquer lugar, tendo água ou não, sem se preocupar muito, e você estará incapacitado de pegar ou mover objetos. Mas outro ponto forte visto no game são os puzzles, bem criativos e exigentes, como encaixar blocos em espaços de acordo com a figura indicada e coisas assim. As proesas que Raziel ganha após a morte lembram um pouco Zelda: OoT, como levantar grandes pedras (sem depender das luvas, é claro) e um pouco de Tomb Raider, podendo puxar ou empurrar pedras para qualquer direção. As músicas são ótimas, encaixando-se perfeitamente com a situação, momento e lugar no qual se encontra. Não é só a trilha sonora que agrada, o som ambiente também é muito bom, passando um clima de naturalidade do que está acontecendo ao redor. De resto você conta com barulho de passos, dependendo do tipo de solo, o barulho das pancadas durante uma luta, gritos (infelizmente estes não são tão variados para cada tipo de inimigo...), etc.

De tudo que será visto neste game, sua fraqueza e no quesito violência, mas isso se comparado ao primeiro, onde era possível acabar com os inimigos da maneira mais violenta. Se bem que sua evolução dependia da violência empregada (quanto mais violenta a morte causada nos inimigos, mais rápido você evoluía...). Mas para os atos de violência, você dependia muito do tipo de arma usado, como espadas (de fogo) e machados, magias destrutivas, itens de ataque e tudo mais, enquanto aqui em LoK:SR você pratica tudo isso, não só contando com suas habilidades, mas também contando com os objetos presentes nos cenários como estacas de ponta, lâminas, lanças, fogo e qualquer coisa mais que você possa usar.



Mundo de vinganças

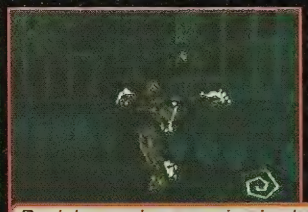
Um feiticeiro, Serafan, prevê que não haverá um futuro para a humanidade e, temendo o pior, envia assassinos para acabar com Kain, o portador da maldade. Vorador, o único vampiro na época, lançou seu ataque a Serafan e a todos que o cercavam. Todos clamavam por Malek, o bravo cavaleiro protetor de Serafan, que falhou em sua tarefa e perdeu seu corpo, sendo apenas um espírito a serviço de Mortanius, o senhor de Vorador. Muitos perderam suas vidas, e suas almas vagaram por muito tempo. Kain foi perseguido, lutou bravamente por sua vida, e acabou sendo executado. O ódio de Kain era grande e esse foi o sinal que Mortanius esperava, manipulando-o a serví-lo em troca da vida eterna para fazer sua vingança. Kain sai do túmulo transformado num vampiro sugador de sangue, iniciando assim sua vingança contra todos que participaram de sua execução.

Em sua jornada, ele descobre sobre os Nove Pilares de Nosgoth. Ariel, o espírito de uma mulher morta durante o ataque de Vorador, explica a importância dos Nove Pilares. Cada um deles está ligado com uma pessoa no mundo; quando um traidor se manifestar, os pilares começariam a se corroer, provocando o desequilíbrio e a extinção do homem, aumentando ainda mais a força da Entidade das Trevas, que mantinha-se disfarçada em algum lugar no mundo. Kain mata cada pessoa ligada aos Nove Pilares de Nosgoth. Aldeias e reinos foram amaldiçoadas por pragas e doenças. Vorador foi executado e Kain passou a ser o único vampiro.

Sua obsessão pelo poder o levou até a poderosa espada Soul Reaver, e a inveja o leva a lutar contra Mortanius, que almejava o domínio de todas as almas. A primeira vitória foi fácil, mas ainda falta a Entidade das Trevas (a verdadeira forma de Mortainus). Kain é vitorioso. Com o final da Entidade das Trevas, Ariel fala a Kain que ele deve tomar uma grande decisão: sacrificar-se para livrar todo o poder do mau ou tornar-se a nova Entidade. A escolha de Kain resultou na quase extinta raça humana. Uma nova linhagem de vampiros surge (os filhos de Kain), dominando o mundo e espalhando seus clãs. Séculos depois surge Raziel, um dos filhos de Kain. Raziel é o primeiro dos vampiros a ter asas. Kain, movido pela inveja e temendo uma reviravolta, joga Raziel no vórtice de água, onde são atirado traidores e fracos. A água acaba com o corpo de Raziel; anos depois, Raziel retorna ao mundo com a ajuda de um ser. A sede de vingança, assim como aconteceu com Kain, domina Raziel que jura destruir tudo.

Pagando entre os mundos

Ao retornar da morte, Raziel surge como uma alma que se alimenta de outras para manter-se forte. No mundo espiritual, você encontrará outras criaturas que se alimentam de almas também, mas diferente delas, Raziel poderá voltar ao mundo físico, usando seus poderes sobre uma espécie de portal. No mundo espiritual, Raziel recarrega sua energia conforme o tempo, ou sugando almas. Quando está com força máxima, ele pode acionar o portal que o levará de volta ao mundo físico, mas o lugar sofre pequenas alterações em sua formação e aparência, na maioria dos casos, possibilitando alcançar lugares diferentes ou que eram altos no mundo espiritual e vice-versa. A influência do ambiente não age sobre Raziel, permitindo que ele ande dentro da água como se estivesse dentro de uma leve neblina, sem contar que no mundo espiritual a visão é outra, sendo tudo azulado; todos os objetos e portas são inacessíveis. No entanto, haverá batalhas contra criaturas espirituais que, como você, alimentam-se de almas mais fracas. Quando são enfraquecidas, elas podem ser sugadas por você, transformando-se em energia para poder voltar ao mundo físico.



Raziel usando sua primeira habilidade no mundo espiritual, que lhe permite atravessar grades e portões.

O mundo físico vai ser a arena de batalha para sua vingança. Nele você conta com novos inimigos, os servos de Kain. Criaturas estranhas, algumas delas são seres humanos transformados, que servem a Kain. Elas são criaturas imortais e só podem ser derrotadas quando suas almas são sugadas, fazendo com que o corpo se desmaterialize quando o espírito não retorna. Estas são mortas apenas quando algum objeto é atravessado em seu peito ou quando o corpo é carbonizado, permitindo assim uma chance para que o espírito fique fraco o suficiente e liberte-se do corpo por alguns instantes, antes que o corpo se regenere. Caso a alma não seja sugada dentro de alguns instantes, o espírito volta para o corpo, estando ele carbonizado ou com alguma coisa atravessada no peito. Caso esteja varado de um lado ao outro, a remoção do objeto pode trazer a criatura de volta à vida, instantaneamente. No mundo físico, existem vários modos de se matar criaturas, sendo elas fracas, existem várias coisas como a luz do sol, o fogo, ser atravessado por lanças e estacas, arremessados contra coisas pontiagudas ou caindo na água.

O primeiro grande duelo contra Kain se passa próximo ao pilares. E a Spul Reaver mostra seus poderes.

Raziel, devido a seus poderes, só pode ser morto se encostar na água ou perder completamente suas forças nas batalhas (ou com o tempo, pois no mundo físico os poderes dele vão se esgotando aos poucos). Excetuando a perda das forças na batalha (levando muita porrada...), caso você não se alimente de almas a cada certo período de tempo, Raziel vai descarregando sua força (a barra de life no canto inferior direito) para manter seu corpo no mundo físico. Encostar na água, que causou a destruição de seu corpo, também resulta no retorno ao mundo espiritual. Poderes e armas, usadas por outras criaturas, enfraquecem Raziel rapidamente.

Os portais permitem que você vá, ou volte para qualquer região.

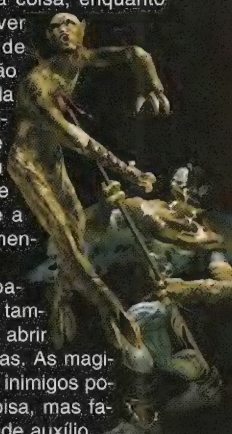
Na seqüência da passagem do mundo espiritual para o mundo físico (e vice-versa), podem haver mudanças incríveis de cenários, apresentando facilidades ou dificuldades.

Tempo de violência

Apesar do alto grau de violência apresentada no game, BO:LoK é ainda muito mais violento, resultando numa verdadeira carnificina. As magias usadas por Kain, como a Control Mind ou a Spirit Death, que ao tocar a vítima, separava a alma do corpo. Os cortes com o machado, abrindo pessoas ao meio, também mostrava que maldade não foi economizada. Existiam itens de ataque, em especial um deles, que jogava vermes no inimigo, fazendo com que ele entrasse em decomposição, além de outras que despedaçavam ou explodiam, mandando tudo que é pedaço para os ares (e tudo bem visível, pernas, braços, tripas e etc.!).

Em LoK:SR, você tem que se contentar apenas em carbonizar, explodir, eletrocutar, atravessar com lanças (a melhor coisa que tem é brincar de tiro ao alvo) e jogar os inimigos na água ou em lugares pontiagudos. Cada tipo de morte apresenta um efeito diferente, mas as criaturas sempre gritam do mesmo jeito e caem do mesmo jeito, nada que interfira na diversão, apenas no realismo.

Além de contar com poderes, que você ganha no decorrer da aventura, você conta com um arsenal de armas, podendo usar coisas do cenário e objetos, como pedras, lanças (de diferentes tipos), tochas e vasos. As pedras e vasos servem para tontear o inimigo e neste tempo, você pode agarrá-lo e lançá-lo contra alguma coisa pontiaguda, na água ou na luz do sol e nas fogueiras. Caso esteja com alguma lança em mãos, você pode tomar distância e lançá-la contra o inimigo, ou então chegar perto dele e atravessá-la manualmente. Também é possível atear fogo, usando tochas ou mesmo a Soul Reaver. Já que mencionamos algumas armas, a Soul Reaver não é usada como uma espada de metal, mas sim uma espada de energia que é acionada de acordo com sua força. No mundo espiritual, a Soul Reaver e Raziel passam a se tornarem uma única coisa, enquanto no mundo físico, a Soul Reaver depende do poder máximo de Raziel para ficar ativa. Você não vai ter sua energia descarregada pelo tempo, pois a espada mantém a força de Raziel cheia até que ele leve uma pancada ou caia na água, fazendo com que a espada desapareça até que a força seja recarregada novamente.



Mesmo usando a espada de energia como arma, ela também é usada como chave para abrir portas e também desferir magias. As magias que você ganha derrotando inimigos poderosos, não são lá grande coisa, mas fazem a sua parte e são de grande auxílio, tanto no mundo espiritual quanto no mundo físico.

Finalizando...

A Eidos, juntamente com a Crystal Dinamics, conseguiram grandes resultados, conseguindo um game de qualidade, inovações e um enredo cativante e bem bolado (ao contrário de Tomb Raider, sendo muito divertido, mas com um enredo "muito" acima da realidade...) e chegando aos limites do console da Sony. Agora é torcer para que a segunda parte (o terceiro game) de LoK:SR saia em breve, pois Kain não foi destruído!

PLAYSTATION

プレイステーション

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

EIDOS / CRYSTAL DINAMICS - CD

AVENTURA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.4	INOVAÇÃO	4.7
SOM	4.6	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.0		

4.3

PRÓS

Ótimo enredo e uma boa jogabilidade Boa qualidade sonora e texturas de qualidades (além de vagar entre dois mundos)

CONTRAS

Constante quebra de polígnos Á jogabilidade é boa, mas se combinada com o lance de câmera, atrapalha bastante

WIP3OUT

Está fazendo quatro anos que Wipeout foi lançado. Um jogo de corrida futurista com uma forma simples: um punhado de pistas escuras e perigosas, dez ou quinze aeronaves ridiculamente rápidas e uma variedade de armas. Wipeout 2097 atualizou o conceito, deixando a ação mais rápida, as armas mais poderosas e um som soberbo.

Para esta terceira versão a Psygnosis trouxe gráficos e pistas com cores mais suaves e em alta resolução; oito pistas novas; três novos times, além dos cinco de Wipeout 2097; e sete armas novas que se unem às melhores armas dos games anteriores. As naves ganharam um limitado "turbo-boost", ativado por um botão. Um modo two-player com tela dividida horizontal ou verticalmente foi incluído e o suporte para o controle Dual Shock, que funciona muito bem.

Os circuitos

Há oito novos circuitos em locais que incluem cidades, zona rural, túneis subterrâneos e até mesmo um centro cormercial. Cada um foi projetado para testar completamente as várias habilidades de corrida requeridas de um piloto de anti-gravidade. Um olho vivo é essencial para as primeiras pistas. Há poucas curvas afiadas, permitindo que o jogador prove da empolgante velocidade que Wipeout 3 oferece. Avançando nos circuitos o jogador deve ter cabeça fresca para suportar as altitudes com muitos desafios mortais. Reações imediatas são essenciais para as pistas posteriores que exigem o uso de freios a ar para as curvas e junções. Objetos animados estão em toda parte, como trens de alta velocidade correm ao lado do circuito como também guindastes se movendo, balões e naves passando acima, e chuva e neve caindo do escuro céu.

Os jogadores que se deram bem em Wipeout 2097 irão se lembrar do modo "Phantom", uma classe de corrida escondida que era tão rápida que provocava um enorme desafio. Wipout3 não desaponta essas pessoas.

PLAYSTATION

プレイステーション

WIPEOUT 3

PSYGNOSIS - CD

CORRIDA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	3.9
SOM	4.7	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	4.5		

4.4

PRÓS

- Gráficos detalhados
- Som detonante
- Modo two-player
- Dificuldade balanceada

CONTRAS

- Muito parecido com Wipeout 2097

As armas

Entre as armas conhecidas estão incluídos rockets, mísseis teleguiados e a "ripple" que envia uma onda por baixo da pista. Entre as novas estão uma parede de força para bloquear o caminho dos oponentes, e um dreno de energia que rouba poder de shield.

Som

A música ficou por conta do DJ Sash! que produziu cinco faixas exclusivas e outras nove de artistas como The Chemical Brothers, Propellerheads, Orbital, Underworld, MKL e Paul Van Dyk. Algumas antigas marcam presença também. Os efeitos sonoros são familiares para os fãs e fazem um bom trabalho para aumentar a atmosfera criada pelo visual e música.

Embora a música seja detonante, também oculta alguns dos efeitos realistas do game, que incluem o ovação da multidão quando entra na reta, o som dos trens ao longo da pista e dos mísseis.

A jogabilidade

Wipeout 3 inclui a seleção normal dos modos single player e time trial, e oferece mais diversão nos tournaments e challenges.

O Tournament principal envolve um grupo de quatro corridas contra 11 oponentes controlados pela CPU. Os pontos são dados de acordo com a posição final, similar a um campeonato de Formula 1. Termine no topo de uma liga e uma nova classe de corrida será aberta. Há três classes de corrida, que são Vector, Venom e Rapier.

O Eliminator é basicamente um modo Deathmatch e é uma boa razão para comprar este game. Escolha sua classe preferida, pista e time. Então decida quantas matanças decidirá o vencedor (de 1 a 99).

Os desafios são divididos em três categorias; race, time e weapon. Para completar uma racing challenge o jogador deve terminar entre os três primeiros em uma pista pré-selecionada. Medalhas de ouro, prata e bronze são apresentados como prêmio após cada corrida. Ganhando uma medalha será aberto o próximo desafio (similar a Gran Turismo) e assim por diante. O time challenge vale ser jogado apenas para experimentar Wipeout no modo high-resolution. Completando o circuito em determinado tempo também são dadas medalhas. No weapon challenge um certo número de matanças deve ser completado antes do final de cada corrida.

O novo modo two-player é bem divertido, já que ambos os jogadores são acomodados numa área ligeiramente limitada da tela. Alguns dos novos modos do game podem ser jogados em tela dividida.

Se você quer saber se este jogo vale a pena, a resposta é sim. A adição de novas pistas, novas naves e especialmente o modo em tela dividido garantem muita diversão, e a jogabilidade não desaponta os fãs.

O visual

No início do jogo há dezesseis carros disponíveis, divididos em três categorias: World Rally, 2L e 1.6L Kit-Cars.

Graficamente o game é muito bonito e os detalhes nos carrros impressionam. O circuito de teste é um traçado sinuoso ao redor da rota litorânea de Corsica.

Há cinco posições de câmera permitindo que você escolha a visão de sua preferência. Se você quer ter uma idéia do que a próxima geração do Playstation irá oferecer em termos de gráficos, aqui está uma prévia, então veja só a apresentação! Mas infelizmente o modo de replay sempre parece selecionar a pior visão possível, que pena :-(

Efeitos como chamas saindo do escapamento aumentam o realismo. Fora isso, o carro fica sujo do tipo de terreno que você está dirigindo, seja lama, pó ou neve.

O mais notável no modo Championship é o jeito que os carros sofrem dano quando se envolvem em colisões. Esta característica é sentida mais adiante pelo fato de que o dano atrapalha o desempenho do carro.

A principal melhoria no game talvez tenha sido no cenário e nos efeitos de tempo. As estradas rurais agora possuem buracos, as árvores não parecem mais feitas de papelão, a chuva é bem realista e há espectadores vagando no meio da estrada para obter o melhor visual possível.

Jogabilidade

Uma das maiores reclamações do game original era que um leve contato com a beirada da pista resultava na perda de controle do carro. Isto foi sanado e agora o jogador pode ir para a borda da estrada sem o desastroso incidente.

V-Rally Championship 2: Edition 99 oferece seis modos de jogo: Arcade, Time-Trial e Trophy, que eram disponíveis no último game e, devido ao sucesso de Colin McRae Rally, foi também incluído um modo Single Car Rally. Para os fãs de multi-player há também os modos Dual e Battle, onde os jogadores podem registrar seus melhores tempos. Após cada modo ser completado, um novo carro bônus irá aparecer na tela de seleção que pode então ser usado em qualquer outro modo.

O modo Arcade é dividido em três níveis onde você deve vencer para poder avançar. Há quatro carros em cada corrida. O nível um envolve quatro corridas, o nível dois, seis, e o expert inclui oito circuitos mais difíceis.

Há três troféus disponíveis. Para vencer o European Trophy, oito locais da Inglaterra para Monte Carlo devem ser conquistados. O World Trophy leva a doze locais exóticos como Indonésia e Nova Zelândia. Finalmente o Expert Trophy envolve dezesseis rounds compreendendo Austrália, Suécia e Argentina.

O modo Championship é dividido e Europeu, Mundial e Expert Rallies, decidido com o acumulo de dois ou três tempos. O jogador deve adaptar seu carro para as condições de terreno e tempo. Os pneus devem ser selecionados, embreagem ajustada (aceleração e velocidade), chassis (suspensão) e balancear os freios. Entre cada round é permitido reparar qualquer dano na embreagem, freios, direção e suspensão.

Se a variedade de modos de jogo não forem o suficiente, vá para o Track Editor e projete uma seleção exclusiva de circuitos. O resultado é impressionante e pode ser salvo em um memory card.

PLAYSTATION

プレイステーション

V-RALLY 2: EDITION 99

INFOGRAMES - 1 CD

CORRIDA - 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.2	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	4.5		

4.1

PRÓS

- Graficamente o game é muito interessante
- A jogabilidade é bem precisa
- Te dá a opção de editar sua câmera

CONTRAS

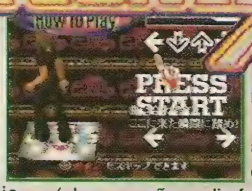
- A capotagem dos carros não são muito reais

Dance Dance Revolution 2nd ReMix

UMA DANCETERIA EM SUA CASA!

Trazendo mais um de seus games musicais, a Konami se mostra dominante em games do gênero, com seus Beatmania, Drummania, Guitar Freaks, Pop'n Music, Dance! Dance! Dance! e Dance Dance Revolution, que marcou presença nos arcades e embarcou no console da Sony, chega o mais novo sucesso musical da empresa, Dance Dance Revolution 2nd Remix. Esta seqüência de Dance Dance Revolution é simplesmente indiscutível em quantidade de músicas, trazendo inovações e a presença de duas músicas inéditas. Primeiramente vamos à parte gráfica, onde pinta uma porrada de desenhos, jogo de luz, efeito, cores, mudança de visual (nos cenários ao fundo) e mais um monte de coisas que só vendo para entender. O personagem que fica dançando na tela, no caso representando você, também não aparece com o cabelo Black Power, dos tempos da brilhantina, sem contar também que ele não apresenta tantos detalhes, assim como no primeiro game, mas o foco do jogo são as músicas.

O visual mudou bastante em certos aspectos, como os menus e a tela de seleção de músicas que ficou muito mais colorida e chamativa do tipo "cheguei!" As novidades ficam por conta do acréscimo de duas músicas extras e da possibilidade de editar uma seqüência (no **Edit**) de setas para desafiar um amigo a fazer seu melhor desempenho nela, em uma música de sua escolha (e acredite, você tem um leque bem amplo de diversos títulos e a grande maioria é bem conhecido, como a ***Tubthumping*** do Chumbawamba). Você encontra também duas músicas extras (no **Bonus Track**) de Capitain Jack, além de uma música feita onde o som de entrada no logo da Konami está presente, e uma das músicas de Beatmania, a **20, November**. Todas as músicas são apenas um resumo das originais, com algumas exceções, sendo apenas um "remix", como está no título (uma descoberta que você não faria sozinho... Certo, essa desculpa não pegou!). No **Arcade Mode**, você escolhe entre os três tipos de dificuldade Easy, Normal e Hard. Cada dificuldade apresenta uma quantidade de músicas, sendo aquelas que são fáceis de serem acompanhadas, as mais difíceis e as extremamente difíceis. Mas a coisa não pára por aí não, caso se ache o bam bam bam dos games musicais, você ainda pode aumentar a dificuldade acrescentando mais setas para complicar e prolongar ainda mais a seqüência a ser feita. Quanto mais setas, mais chances de se fazer mais pontos, isto é, se você já for um xperte no game. A quantidade de pontos pode lhe garantir um lugar de destaque. Além da pontuação atingida com a quantidade de acertos, você ainda conta com uma avaliação de seu desempenho (algo que não podia faltar), onde sua nota é avaliada de **SSS** a **E** (com uma caverinha ao lado). Para tirar uma nota **SSS** você não pode cometer nenhum errinho, além de fazer perfect com todas as setas encaixadas nas outras indicadoras que ficam piscando no alto da tela. A jogabilidade continua igual ao anterior, mantendo-se precisa e ao mesmo tempo um pouco lenta (!?), mais isso é apenas a primeira impressão que fica, pois a variedade de músicas e rítmos influencia muito na hora do aperto... de botão. Falando neles, os botões também continuam com sua finalidade similar ao direcional, agindo como um segundo direcional, por assim dizer. Cada um representa uma direção (↑=▲, ←=□, ↓=**X** e →=○) devido a momentos em que duas setas de lados opostos são acionadas simultaneamente.

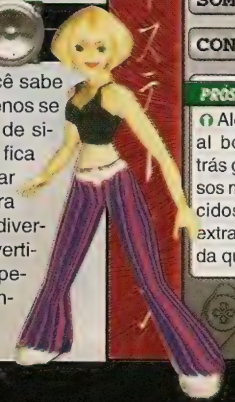


Antes que passe batido, você deve ter notado a opção **Disc Change** no menu principal, sua finalidade é dar acesso ao próximo game que será chamado de Dance Dance Revolution Append CLub Version Vol. 1 (por quê será que a Konami tem de arranjar uns nomes tão exagerados?), que será lançado em meados de novembro no Japão. Em outras palavras, você será obrigado a ter este para jogar o seguinte, um método usado em Beatmania. Agora é abrir espaço e convidar todos os seus amigos num fim de semana para fazer uma verdadeira danceteria em sua casa, ponha o som no talo e apagando todas as luzes! Cuidado para os vizinhos não reclamarem e chamarem a polícia!

*Selecione o modo **Hard** e, antes de entrar, aperte várias vezes →.*

ENTRANDO EM FORMA

Mesmo podendo jogar o game com um controle normal de Playstation, você sabe que não é a mesma coisa do que aquele tapete do arcade. Mas isso pode ser o de menos se você adquirir o Dance Performance (o tapete de simulação igual ao do arcade). Com ele o game fica ainda mais divertido do que nunca, sem contar que você também faz exercícios aeróbicos para dar uma bombada no físico. Deixando o game divertido e exercitando-se de uma maneira muito divertida e não tão cansativa. É possível comprar o tapete juntamente com o primeiro game, sendo também compatível com o segundo e, logicamente, com o terceiro game.



PLAYSTATION

DANCE DANCE REVOLUTION 2ND REMIX

KONAMI - CD

DANÇA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.8
SOM	4.9	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.3		

4.3

PRÓS

- Além de um visual bonito, o game trás grandes sucessos musicais conhecidos
- Músicas extras e uma variada quantidade

CONTRAS

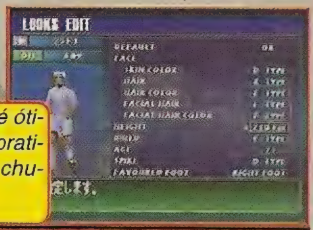
- A poluição dos cenários atrapalha um pouco
- A quantidade de estágios poderia ser maior

WORDL SOCCER WINNING ELEVEN 4

Ficou faltando algo...

Chegando a sua quarta versão, Winning Eleven mostra muita categoria, coisas bem diferentes e variadas em relação a outros games de futebol. Mudanças significativas vão marca-lo muito, uma vez que nos anteriores eram disputados apenas o campeonato com times japoneses. Em WE4, você conta com a presença de todos os países presentes, deixando o jogador mais a vontade na escolha de seu time favorito, como Brasil, Argentina, EUA, etc., garantindo assim um pouco mais de "diversão."

Além de outros países participarem, você também pode criar seus próprios jogadores, redefinindo um time exclusivo seu, mas sendo restrito a certos campeonatos. A criação de jogadores é bem parecida com a presente em FIFA, onde você pega um time e altera o nome dos jogadores, podendo melhorá-los em certos quesitos. Mas as melhorias feitas não são de muito prestígio em WE4, pois você pode criar um jogador alto e perfeito em tudo. "Se dá para criar o jogador perfeito, então o jogo é da hora", você logo vai pensar, mas assim como você pode criar o seu jogador, um amigo seu também pode, isto é, se você for daqueles que adora um joguinho de futebol para passar o final de semana numa boa. Não havendo limites na melhoria de velocidade, pulo, chute e tudo mais, os times vão ficar mais que equilibrados, mas também não vai ser muito divertido, deixando todos os jogadores praticamente iguais. Outro pequeno ponto que fará falta para muita gente, que adora um jogo de futiba bem técnico e criativo, é a ausência de comandos específicos para dribles, como girar o corpo 360º, aplicar um chapeuzinho nos adversários, drible corporal, etc., tudo aquilo que se manteve em outros títulos, principalmente em FIFA. Digamos que a diversão se perde um pouco nisso, pois o game em si é feito apenas de jogadas de ataque para frente, sem dribles, o que garante uma dificuldade muito grande para se fazer gols. Mas a vantagem que esta dificuldade de fazer gols apresenta é de tornar o game mais real sem aquele exagero de se fazer trinta ou trinta e cinco gols no primeiro tempo de uma única partida (mas levando em conta que você deve ter colocado o tempo para cinqüenta minutos, logicamente).

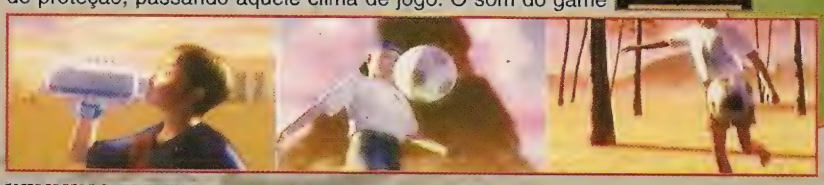


A criação de jogadores é ótima, você pode definir praticamente tudo, cor de chuteira, uniforme.

Você ainda conta com um menu mais simples e fácil de se compreender, se bem que perdeu um pouco do visual. Graficamente o game continua igual, sofrendo apenas umas pequenas perdas, como a vivacidade das cores, que ficaram um pouco chapadas, entre outros pequenos detalhes que são quase imperceptíveis. Além de tudo, não houve melhorias, como uma boa definição da aparência do jogador, que possui um rosto manchado e um pouco quadrado, diferindo-se dos outros apenas pelo tamanho e cor de se cabelo e barba, bigode ou cavanhaque . A torcida continua sendo uma mancha quadriculada, com bandeiras balançando de um lado para outro (ficando até um pouco estranho visualmente...), e alguns flashes de câmeras fotográficas aparecem para enfeitar um pouco, disfarçando. Alguns fotógrafos foram postos nas laterais do campo também, atrás das paredes de proteção, passando aquele clima de jogo. O som do game ficou bacana, a vibração da torcida passa um pouco de emoção durante as jogadas, onde todo mundo dá aquele grito de desespero na aproximação do gol, mas ainda assim poderia ter sido melhor. A narração é um pouco repetitiva e muito baixa (se bem que ninguém deve fazer muita questão de ouvir a narração nitidamente...).

A boa jogabilidade é tudo que o jogador aprecia, além do visual do jogo e da diversão, mas a Konami não deixou a jogabilidade de acordo com o que se esperava (além de não implementar comandos específicos para dribles, talvez um ou outro, mas com um comando um tanto difícil). A jogabilidade não é ruim, pois ela passa uma sensação de estar com a "bola no pé", literalmente falando. Mas de um modo geral, muita gente vai chorar quando não conseguir chegar perto do gol adversário, ou mesmo completar passes com seus jogadores, uma vez que a estratégia de campo deve ser elaborada antes de entrar em algum campeonato e ser salva na memória. Quando se está correndo com o jogador, a sensação de peso também é constante, principalmente quando se tentar virar em alta velocidade com a bola no pé, obrigando você a parar para poder virar com facilidade. Já a jogabilidade durante o batimento de pênalti, cobrança de escanteio e lateral, apresentam uma boa velocidade e facilidade, tendo uma jogabilidade precisa. A melhor coisa acrescentada ao game, foi a programação de recepção de bola entre os demais jogadores do seu time, onde você deixa programado como um dos jogadores de seu time, que não está sobre seu controle, recebe a bola e passa-a para você, podendo bolar jogadas ensaiadas e levantamentos na pequena área.

Para finalizar, o game é agradável e proporciona um pouco de diversão, isto é, para aqueles que apenas jogam para fazer gols, mesmo não tendo a possibilidade de grandes dribles. Mas como muitos dizem: "Futebol é tudo igual, mas os gols são sempre diferentes."



PLAYSTATION

プレイステーション

WINNING ELEVEN 4

KONAMI SPORTS - CD

FUTEBOL - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.4	INOVAÇÃO	3.0
SOM	3.8	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	3.7		

3.5

PRÓS

- A possibilidade de criar seus jogadores e formar seu próprio time
- Programar a recepção de bola entre seus jogaodres

CONTRAS

- A criação de jogadores não apresenta um limite
- Os gráficos não melhoraram muito
- A ausência de comandos de dribles

FLASH GAME

SLED STORM

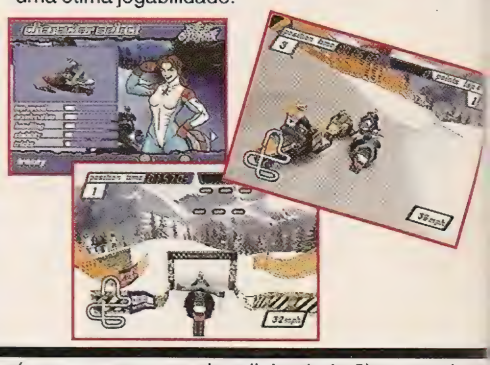
CORRIDA

ELECTRONIC ARTS

PLAYSTATION

GRÁFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
DIVERSÃO	

Sempre tentando abrir novos caminhos através da velocidade a EA, mais uma vez, mostra sua capacidade em mais de seus games de corrida, com seu mais novo desafio, Seld Storm. Mais um game de corrida cheio de ação e que exige muito de você através de cricuitos nas montanhas, mostrando todo tipo de perigo (nevasca, morros, rampas e grandes descdidas...) numa alucinante corrida de Snowmobile. Mesmo não sendo um páreo para o consagrada Need for Speed, ST mostra um bom desempenho. Seus gráficos simples e bonitos apresentam o clima de jogo, juntamente com o visual dos cenários belos e cheios de perigos. Mescalndo velocidade com manobras alucinantes, você ainda conta com sete músicas que ajudam a manter o clima "quente", com ritmos de puro rock n roll frenético. As músicas, mesmo sendo poucas, não se repetem constantemente, contando também que os trajetos, cheios de trilhas escondidas, são muito curtos. Além de muito divertido, você ainda pode particpar em campeonatos para ganhar dinheiro e poder melhorar, equipar, sua máquina para melhorar seu desempenho. Um game que vale a pena, tendo capacidade para até quatro jogadores simultâneos e uma ótima jogabilidade.



TOSHINDEN SUBARU

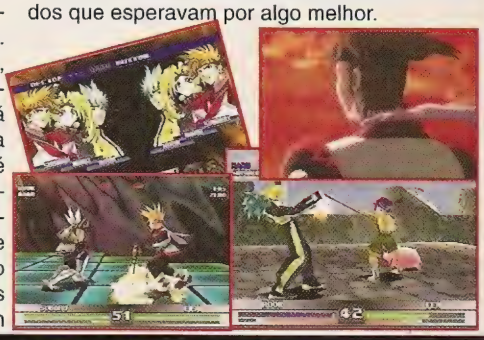
LUTA

TAMSOFT

PLAYSTATION

GRÁFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
DIVERSÃO	

Chegando a seu quarto episódio, não tendo sido muito bem sucedido no seu antecessor, Toshinden Subaru tentou sanar a grande falha dos anteriores, excetuando-se o segundo game. Recapitulando um pouco, Toshinden passou por algumas transformações, indo de um jogo simples até um game completamente exagerado, onde começou a cair a diversão. O primeiro game apresentava gráficos simples e sem muitos atrativos (mas como foi um dos primeiro títulos do Playstation...). O segundo game foi o melhor de todos, principalmente após o lançamento do terceiro que não agradou muita gente. A Tamsoft, que agora está bancando o game, tenta inovar, mas não agradou muito. Os gráficos estão simples demais e a jogabilidade está muito lenta e pouco precisa. Você agora usa três personagens, a lá KOF e a diversão não é das melhores; você conta com uma bela abertura em anime que mostra alguns antigos personagens como Eiji, que aparece mais velho e mascarado; seu dicípulo, Subaru e outros, como a filha de Kain. Assim como existem aqueles que não têm nada haver, como o brasileiro Fen (que nome para um brasileiro, heim?) que anda com um porco rosa a seu lado. Vermillion, o "home barata", também está presente e tem seu próprio trio, sendo secreto. De um modo geral, Toshinden Subaru não levantou o astral de todos que esperavam por algo melhor.



UM JAMMER LAMMY

MUSICAL

SCEI

PLAYSTATION

GRÁFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
DIVERSÃO	

Agora em sua versão americana, Um Jammer Lammy chega para arrebentar com suas músicas bem loucas, criativas e divertidas. Sendo um game bem cativante, e tendo conquistado uma legião de fãs em Parappa the Rapper devido ao estilo, Lammy e seus amigos voltam com a corda toda, sofrendo pequenas alterações que não chegaram a melhorar o game em muita coisa, mas ainda assim deixa aquele clima de curiosidade. Mesmo não havendo acréscimo de idiomas diferentes, ao contrário de Parappa, houve apenas a mudança de cenário do Inferno (Hell), sendo que o show musical se dá agora em uma ilha. Devido a essa mudança, a letra da música sofreu pequenas alterações onde, ao invés de ser mencionado Hell, é mencionado Island. Outra pequena alteração ocorre no final do game, mais precisamente durante os créditos, onde Kit Cat canta a música final do game (a música continua igual a da versão japonesa) e, logicamente, a tradução de tudo que aparecia em japonês. De resto é só diversão e muita música para acalmar os nervos ou explodi-los. Os personagens papel de parede, com gráficos 3D que simulam coisas 2D, dão o toque da diversão além das engraçadas situações que ocorrem enquanto você faz seu melhor desempenho, podendo complementar a música com alguns toques seus.

STAR IXIOM

NAVE

NAMCO

PLAYSTATION

GRÁFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
DIVERSÃO	

Tentando algo diferente, a Namco mostra um game mesclando o estilo Resident Evil com uma guerra galática, com direito a naves e tudo mais, numa visão interna ou externa da nave. O enredo não é lá grande coisa, mas a abertura é bonita e a jogabilidade fica pendurada entre o "mais ou menos", assim como os gráficos e o som. Quando se está em missão espacial, protegendo planetas de invasores que almejam o domínio, você conta com uma nave onde pode equipar armamentos bélicos (jogar bombas nucleares...). Sua atenção no mapa é fundamental para saber onde está havendo outros ataques, para então encaminhar-se para lá. Mas a energia da sua nave acaba com o tempo, sem direito a recarga através de itens durante os combates espaciais, então você deve voltar para uma das bases, escolhendo um dos planetas no mapa. Quando não está em combates, você pode circular pela base e conversar com as pessoas para obter informações, mas há um grande erro nesta parte pois quase todas as pessoas que você encontra são iguais, não tendo muita variação. A diversão não chega a ser uma das melhores, mas vale a pena por lembrar um pouco Star Fox.

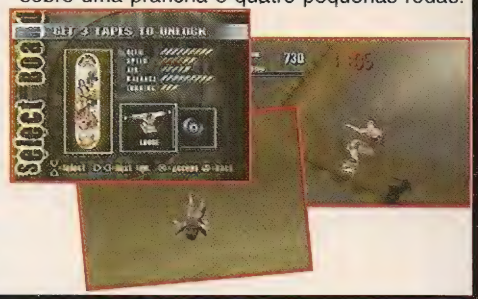
FLASH GAME

TONY HAWK'S PRO SKATER
SKATE / MANOBRAS
ACTIVISION

NINTENDO 64

GRÁFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
DIVERSÃO	

Um esporte perigoso, mas que cativa muitos joves hoje em dia, Tony Hawk's Pro Skater se mostra um ótimo game de skate, se comparado a outros. Sua diversão fica por conta das manobras mais alucinantes e perigosas, transpondo de um modo mais real as proporções das quedas que se pode sofrer, tendo direito até a perda de sangue, arranhões, nariz quebrado e os mais diversos tipos de tombos — e pensar que tem gente que adora este esporte — que desencorajariam qualquer um que pretendesse ter uma iniciação. Deixando um pouco da visão passada pelo game, você participa de grandes campos/circuitos, onde deve mostrar serviço com manobras destruidoras. O game não é de corrida, mas exige muita paciência e um reflexo de gato para dar saltos monstruosos e cair inteiro no chão. Existem muitos campos/circuitos escondidos, que exigem que você cumpra certos quesitos, como coletar letras vagando pelo cenário, alcançar um certo total de pontos em manobras e tudo mais. Graficamente o game é agradável, tendo uma jogabilidade ótima para o gênero, precisa e de resposta rápida. As músicas também são bem agradáveis, sendo elas calmas e ao mesmo tempo climáticas no game. A diversão é garantida se você gosta de perigo sobre uma prancha e quatro pequenas rodas.



MACROSS VF-X 2
NAVE
BANDAI

PLAYSTATION

GRÁFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
DIVERSÃO	

As incríveis batalhas entre naves de transformação se mostram mais uma vez na ativa em Macross VF-X 2. Os gráficos estão muito bonitos, apresentando uma boa variedade de detalhes das naves / robôs, mas perde em outras partes. A mudança de visão auxilia numa mistura de ação e emoção, passando por chuvas de tiros em super combates. A jogabilidade se mostra boa mas apresenta algumas pequenas falhas (nada que chegue a atrapalhar tanto assim). O som do jogo também está bom, sendo apenas um pouco repetitivo. Além de poder usar uma nave, ainda há diálogos falados... em japonês, que compromete algumas coisas; mas ao menos você pode ver algumas ilustrações da hora. A regra do game é sempre atirar e esquivar, exigindo um pouco de reflexo e habilidade, tendo como base a visão em terceira pessoa e sua mira. Transformar-se fica por sua conta, pode optar pela aeronave, semi robô e robô. Esta obra da Bandai não pode faltar na coleção dos fãs que não só curtem o anime, mas não abrem mão de se divertir no combates.

SONIC ADVENTURE
ADVENTURE
SEGA TEAM (SEGA)

NINTENDO 64

GRÁFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
DIVERSÃO	

Como você deve ter visto no Game News desta edição, Sonic foi um grande abalo ao lado de Soul Calibur, no lançamento do poderoso Sega Dreamcast americano. O que o game do porco espinho trás de novo em sua versão americana são poquíssimas coisas. O enredo do game não sofreu alterações, mantendo-se igual ao da versão japonesa, e isso quer dizer que você não pode usar qualquer um dos personagens logo de começo, além de Sonic, sem encontrá-los para poder liberá-los durante a aventura. Além da tradução de diálogos, que vai deixar alguns com mais curiosidade ainda para poder entender legal o enredo do game, Sonic, Amy, Tails, Knuckles, Big the Cat e W-102 contam com uma nova música tema (parece que esta é a maior das novidades). De resto, você ainda conta com toda a velocidade, ação constante e muita emoção, além de poder jogar uma porrada de mini-jogos. Infelizmente os (d)efeitos de clipping não foram tocados, mantendo-se presentes e constante na construção de cenários conforme a aproximação. Agora é fazer de tudo para impedir Dr. Eggman,... quer dizer, Robotinik e Chaos a conseguirem reunir as Chaos Emeralds.

NEW TETRIS
NINTENDO
TETRIS

NINTENDO 64

GRÁFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
DIVERSÃO	

O jogo que cativou muitos com seu estilo simples e que exige pensamento rápidos para ser bem sucedido, ou seja, inteligência é fundamental, aparece mais uma vez no console da Nintendo, entitulado como New Tetris. Não há muita diferença que o separe dos demais, isto é, levando em consideração os gráficos e a jogabilidade que podem mudar para pior ou para a melhor. Este possui um visual bonito e simples, tendo figuras ao fundo da tela ou mesmo cenários em movimento para não deixar a visão de fundo chapada. As peças que caem são padrão, sendo praticamente iguais aos demais games. A única coisa que é novidade é a possibilidade de se jogar quatro pessoas simultâneas na mesma tela. Apesar de ser um pouco confuso no começo, o teste de pensamento rápido passa a ser muito maior devido a curiosidade que o força a olhar para as peças dos amigos e ver se está indo bem ou mal. A jogabilidade é um pouco lenta na resposta dos comandos. Algumas vezes você entra em situações nada agradáveis, mas isso é sanado com o tempo, depois de se habituar à velocidade das peças. Ocorrem também pequenas travadinhas na mobilidade para os lados. O som do jogo é bom, mas devido a sua repetição constante a música acaba tornando-se irritante e enjoativa. Um tetris é sempre bem vindo, sendo um game inteligente e escelente passa tempo.

DRAKAN

Quase todo jogo de fantasia que se preze possui dragões e, em nove entre dez seu trabalho é matar coisas más. Mas Drakan: Order of the Flame é uma dessas raras ocasiões onde o dragão na verdade faz sua licitação. Drakan parece um game de ação em terceira pessoa como qualquer outro no gênero, mas você saberá o que é realmente este game quando a heroína Rynn solta o velho dragão Arokh e voa pelos céus. Somado a belos gráficos, monstros, armadilhas mortais e grandes áreas para explorar, nos céus e a pé, você verá que Drakan é claramente um dos melhores games em sua classe, mesmo que não pareça muito original; afinal de contas, Rynn é apenas uma Lara Croft medieval montada em seu dragão. Você não se lembrará de Drakan por seus personagens, mas se divertirá muito jogando este game.

As aventuras de Rynn o levará de montalhas nevadas a ilhas tropicais e de catacumbas antigas a vulcões dormentes. Todos esses cenários são coloridos e vivamente detalhados com detalhes de tempo e efeitos de luz. Rynn pode literalmente cortar os monstros em pedaços com uma grande variedade de armas medievais. Mas não importa como você fatia seus inimigos, eles morrem de várias maneiras e a violência gráfica compensa o fato de que você encontrará os mesmos sujeitos ruins novamente e novamente.

O som de Drakan não é tão bom quanto seu visual, entre sua indescritível trilha sonora e efeitos ambientes. A ação de voz não ajuda, mas pelo menos o som do golpe da espada parece correto.

Não há nada complicado nos controles de Drakan, que é mais agradável combinando teclado e mouse. Você apenas corre ou voa frequentemente em círculos no interesse de usar sua velocidade para poder atingir o inimigo. Seus inimigos não são especialmente brilhantes e às vezes ignoram você completamente, mas normalmente você pode esperar uma briga séria; os brutamontes Wartoks usam sua altura e poder em seu favor, enquanto seus inimigos menores irão se abaixam e caem fora do caminho. Inimigos aerotransportados fazem um trabalho até melhor evitando seus ataques, mas por causa do sopro de Arokh ser tão poderoso, seus inimigos voadores não apresentam grande dificuldade, exceto em grandes grupos.

O combate em Drakan não é tão notável, na terra ou no céu, mas a melhor coisa sobre o game é como você é capaz de transitar entre os dois. As grandes fases de Drakan também contém uma grande quantia de puzzles e armadilhas, exigindo que você pense antes de saltar, ou restaure seu saved game se estiver despreocupado. Alguns desses puzzles se tornam monótonos e exigem tanto sorte quanto ingenuidade, embora a maioria deles sejam divertidos.

O modo single-player de Drakan é a melhor parte do game. Há bastante monstros para deixarem o game interessante. Os elementos da história fazem você sentir como um participante de um romance de fantasia. Ver Rynn no dragão, ganhando os ares e lutando com bestas aladas é muito divertido. O game transmite com sucesso o majestoso sentimento que deveria ser, montar um dragão.

O multiplayer de Drakan, porém, possui seus altos e baixos. Há três tipos básicos,Melee Deathmatch, Master of the Dragon, e Dragon Duel.

No geral, Drakan é desafiante, bastante longo e agradável na sua maior parte. Possui um belo visual e é fácil e divertido de jogar.

FICHA TÉCNICA

Classificação Final

VIDEO & SOM		GAME		EXTRAS	
Gráfico	94%	Jogabilidade	91%	Fabricante:	Psygnosis
Efeitos sonoros	89%	Originalidade	97%	Nº de Jogadores:	
Música	88%	Diversão	95%		

92%

REQUERIMENTOS

- Pentium 166, 320MB de HD, 32MB de RAM, Drive de CD de 4x
- Compatível com: A maioria das placas 3D

SHADOWMAN

O apocalipse está vindo na forma de um exército de mortos-vivos assassinos. Nettie, uma sacerdotisa voodoo, profetizou isso em seus sonhos. Reunindo todo o poder que sobrou em seu corpo agonizante, ela criou um servente, Mike LeRoi, para se aventurar em Deadside, o lugar das Almas Escuras, para acabar com o Armageddon.

Shadowman é um jogo de ação/adventure nos moldes de Tomb Raider e cheio de mitologia voodoo. Até hoje houve poucos games baseados nesta fértil e misteriosa religião. O game inaugural Gabriel Knight: Sins of the Fathers levou os jogadores ao fundo da subcultura de New Orleans e agora Shadowman dá aos jogadores a chance de visitar os pântanos de Louisiana mais uma vez.

O enredo de Shadowman é fascinante: você joga como Mike LeRoi, um estudante de literatura inglesa que leva a culpa pelo assassinato de sua família em um tiroteio com uma gangue. A gangue foi atrás dele porque ele levou $20,000 deles, mas LeRoi tinha recrutado um Bokor (sacerdote voodoo) para protegê-lo. A proteção funcionou, mas não protegeu a família de LeRoi. Ele estava no carro dos atiradores para testemunhar o assassinato de sua família. Quando Nettie levou a alma de Bokor, LeRoi foi incluído na transação. Ela então transformou LeRoi no Shadowman, um imortal que pode transitar em Liveside como Mike LeRoi e em Deadside como Shadowman.

Deadside

Deadside é o local onde todas as almas dos mortos vão após deixarem Liveside. Uma vez em Deadside, essas almas assumem muitas formas, e quase todas elas são tão horripilante quanto podem ser. Shadowman pode usar seu Shadowgun contra esses inimigos, e após ele acertá-los várias vezes, eles explodem, deixando a alma deitão flutuando por alguns segundos. Ele pode então coletar essas almas para aumentar seu poder.

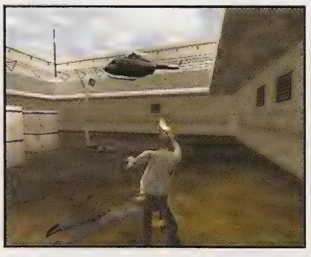
Espalhadas por Deadside estão estranhas urnas sobre tripés. Essas são as Gov, recipientes que contém armas imortais. Os recipientes são lacrados com poderosas magias voodoo, e embora alguns deles possam existir em Liveside, o poder de Nettie não pode quebrar o selo. Em Deadside, porém, Shadowman pode abrir a urna e recuperar um tipo de alma.

Claro que um personagem chamado Legion também tem planos para estas almas. Ele comissionou o arquiteto Jack the Ripper para construir uma Tower of Asylum em Deadside para servir como uma base para serial killers, e está construindo algo muito mal com estas almas.

Shadowman é um game muito ambicioso, com uma história de primeira. Porém, o game soa muito familiar, parecendo um Tomb Raider voodooizado. Você segue Shadowman de uma perspectiva em terceira-pessoa quando ele corre, pula, escala ou dança.

Os ambientes do game são realmente maravilhosos. O escasso, mas efetivo uso de cor e efeitos criam um senso de inferno. Os efeitos sonoros, especialmente os gemidos das almas, são bem assustadores.

Enfim, Shadowman é deslumbrante e as fases são grandes o suficiente para manter qualquer um ocupado. A apresentação é soberba e faz um tremendo trabalho para levar você para o mundo do game. Recomendado principalmente para os fanáticos por jogos de action-horror.



FICHA TÉCNICA

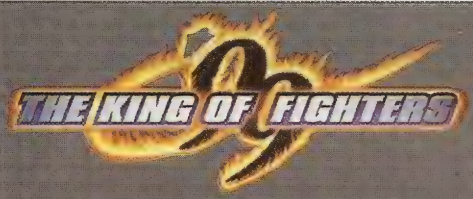
Classificação Final

VIDEO & SOM	GAME	EXTRAS
Gráfico.....90%	Jogabilidade.....85%	Fabricante: Acclain
Efeitos sonoros...87%	Originalidade.....84%	Nº de Jogadores: N/D
Música.....86%	Diversão.....89%	

86%

REQUERIMENTOS

- Pentium 200, 32MB de RAM, 300MB de HD, Drive de CD de 8x
- Compatível com: Direct 3D, 3Dfx



Na edição passada da Gamers, você conferiu todas as novidades de KOF'99, com detalhes dos personagens e avaliação de Strikers. Agora, como prometido, você confere a lista de golpes completa e também uma porção de combos para você implementar a sua estratégia de jogo, além de ter uma base para criar seus próprios combos. Round 1! Go!

Legenda

(c): Carregar o primeiro comando por 1 segundo
Crossup: Voadora nas costas do oponente
Overhead: Golpe que acerta por cima (deve ser defendido em cima)
SA: Slide Attack (esquiva e então ataque)
(S): Requer 1 estoque na barra de Power
(C): É necessário que o combo seja feito com o oponente no canto
DM: Danger Move (deve ser feito com um estoque na barra de Power ou com a energia piscando)
SDM: Super Danger Move (deve ser feito com um estoque na barra de Power e a energia piscando)

Comandos Básicos

A: Soco Fraco
B: Chute Fraco
C: Soco Forte
D: Chute Forte
→ / ← + C: Arremesso para frente
→ / ← + D: Arremesso para trás
← / ↙: Bloqueio (alto / baixo)
← / ↙ no ar (durante um pulo para trás): Bloqueio aéreo
→→: Corrida
←←: Recuo para trás
↖ ou ↑ ou ↗: Salto normal
Um toque para ↖ ou ↑ ou ↗: Salto pequeno
↙↗: Salto alto para frente
↘↖: Salto alto para trás
AB ou ←+AB: Esquiva com recuo
→+AB: Esquiva para frente
A / B durante a esquiva: Slide Attack
CD: Explosive Attack
AB (ao cair no chão): Evitar queda
AB ou ←+AB (durante a defesa): Cancela defesa em esquiva (gasta um estoque de Power)
CD (durante a defesa): Cancela defesa em ataque (gasta um estoque de Power)
BC: Chama Striker (gasta um Striker Point)
Start: Provocação
ABC: Aciona Counter Mode (gasta três estoques de Power)
- -Dura cerca de 30 segundos
- -Seu personagem brilha em vermelho
- -DMs ilimitados (mas demoram para sair)
- -Ataques causam maior dano
- -Ataques Especiais podem ser cancelados em DMs
- -Slide Attacks abrem combos
- -Quando acabar, você fica cerca de 15 segundos sem a barra de Power

BCD: Aciona Armor Mode (gasta três estoques de Power)
- -Dura cerca de 10 segundos
- -Seu personagem brilha em amarelo
- -Você não pode bloquear
- -Seu personagem não cai nem tem animação de acerto ao receber golpes
- -Você não pode usar DMs
- -Slide Attacks derrubam o oponente
- -Quando acabar, você fica cerca de 15 segundos sem a barra de Power

HERO TEAM

K'

Golpes

Spot Pile: de perto, ← / → + C
Knee Strike: de perto, ← / → + D
One Inch: → + A
Knee Assault: → + B
Iron Trigger: ↓↘→ + Soco
-depois siga com:
1. → + B = Second Shoot (Fireball)
2. → + D = Second Shell (Upwards Kick)

Crow Bite: →↓↘ + Soco
-se feito com C, pode seguir com → + D
Minute Spike: ↓↙← + Chute
-pode ser feito no ar
Blackout: ↓↘→ + Chute
-Teleport: B anda meia tela, D atravessa a tela inteira
DM: Chain Driver: ↓↘→↘↓↙← + Soco
DM: Heat Drive: ↓↘→↓↘→ + Soco
Striker: -Narrow Spike- Ataca dependendo do estado do oponente.

Combos

(baixo)
1: B agachado, A agachado, →↓↘ + A
(básico)
1: Pulo/Crossup com A/C/D, B agachado, A agachado, →↓↘ + A
2: Pulo/Crossup com A/C/D, C em pé (2 hits), ↓↘→ + Soco
3: Pulo/Crossup com A/C/D, C em pé (2 hits), →↓↘ + A
4: Pulo/Crossup com A/C/D, C em pé (2 hits), →↓↘ + C, → + D
5: Pulo/Crossup com A/C/D, C em pé (2 hits), ↓↙← + B
(intermediário)
1: Pulo/Crossup com A/C/D, C em pé (1 hit), → + A, ↓↘→ + A
2: Pulo/Crossup com A/C/D, C em pé (1 hit), → + A, →↓↘ + A
3: Pulo/Crossup com A/C/D, C em pé (1 hit), → + A, →↓↘ + C, → + D
4: Pulo/Crossup com A/C/D, C em pé (1 hit), → + A, ↓↙← + B
5: Pulo/Crossup com A/C/D, C em pé (1 hit), → + A, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
(expert)
1: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), ↓↘→ + A, → + D, Pulo com CD.(C)
2: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), ↓↘→ + A, → + D, →↓↘ + C, → + D.(C)
3: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), ↓↘→ + A, → + D, ↓↘→↓↘→ + Soco.(C)(S)
(counter mode)
1: SA, →↓↘ + C, → + D
2: SA, ↓↙← + B
3: SA, ↓↘→ + Soco, ↓↘→↓↘→ + Soco
4: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), ↓↘→ + A, → + D, ↓↘→↓↘→ + Soco.(C)
5: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), ↓↘→ + A, → + D, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(C)

MAXIMA

Golpes

Dynamite Drop: de perto, ← / → + C
Choking Vise: de perto, ← / → + D
Mongolian: → + A
M9 Kata Maxima Missile (Shisaku): ↘ + C
M-4 type Vapor Cannon: ↓↙← + Soco
System 1: Maxima Scramble: ↓↘→ + A
Double Bomber: ↓↘→ + A após o System 1
Bulldog Press: ↓↘→ + A após o System 1
System 2: Maxima Scramble: ↓↘→ + C
Skull Crush: ↓↘→ + C após o System 2
Centoun Press: → + Chute após o System 2
M4 Kata Vapor Cannon: ↓↙← + Soco
M11 Kata Dangerous Arch: de perto, ←↙↓↘→ + Chute
DM: Bunker Buster: ↓↘→↘↓↙← + Soco
DM: Maxima Revenger: de perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + Chute
Striker: "Maxima Gallows" agarra o oponente
Nota: O ataque C normal e o CD de Maxima têm auto-guard...

BENIMARU NIKAIDO

Golpes

Catch and Shoot: de perto, ← / → + C
Front Suplex: de perto, ← / → + D
Spinning Knee Drop: No ar, qualquer direção (menos ↑) + C ou D
Jackknife Kick: → + B
Flying Drill: no ar, ↓ + D
Raijin Ken: ↓↘→ + Soco
-pode ser feito no ar
Iai Geri: ↓↘→ + Chute
-siga com
Handou San Dan Geri: ↓↑ + Chute
Shinku Katategoma: ↓↙← + Soco
DM: Raikoken: ↓↘→↓↘→ + Soco
DM: Phantom Hurricane: ↓↘→↓↘→ + Chute
Striker: Elec-trigger (agarra e eletrifica o oponente)

Combos

(baixo)
1: B agachado, B agachado, B agachado, ↓↘→ + Chute
2: B agachado, B agachado, ↓↘→ + C
(básico)
1: Pulo com A/D, C/D em pé, ↓↘→ + Chute
2: Pulo com A/D, C/D em pé, ↓↘→ + A
3: Pulo com A/D, C/D em pé, ↓↙← + Soco
4: Pulo com A/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + A.(S)
5: Pulo com A/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + Chute.(S)
6: Pulo com A/D, B agachado, B agachado, ↓↘→↓↘→ + A.(S)
7: Crossup com D, C/D em pé, ↓↘→ + Chute
8: Crossup com D, C/D em pé, ↓↘→ + A
9: Crossup com D, C/D em pé, ↓↙← + Soco
10: Crossup com A/D, C/D agachado, ↓↘→↓↘→ + A.(S)
11: Crossup com D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + Chute.(S)
12: Crossup com D, B agachado, B agachado, B agachado, ↓↘→↓↘→ + A.(S)
(expert)
1: Crossup com D, A agachado, D em pé, ↓↘→ + A
2: Crossup com D, A agachado, D em pé, ↓↙← + C
3: Crossup com D, A agachado, D em pé, ↓↘→↓↘→ + A.(S)
4: Crossup com D, A agachado, D em pé, ↓↘→↓↘→ + B.(S)
(counter mode)
1: SA, ↓↘→ + Chute, ↓↘→↓↘→ + Soco
2: SA, ↓↘→ + Chute, ↓↘→↓↘→ + Chute
3: SA, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Soco
4: SA, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Chute
5: SA, ↓↙← + Soco, ↓↘→↓↘→ + Soco
6: SA, ↓↙← + Soco, ↓↘→↓↘→ + Chute
7: Pulo com A/D, C/D em pé, ↓↘→ + Chute, ↓↘→↓↘→ + A
8: Pulo com A/D, C/D em pé, ↓↘→ + Chute, ↓↘→↓↘→ + Chute
9: Pulo com A/D, C/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + A
10: Pulo com A/D, C/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Chute
11: Pulo com A/D, C/D em pé, ↓↙← + Soco, ↓↘→↓↘→ + A
12: Pulo com A/D, C/D em pé, ↓↙← + Soco, ↓↘→↓↘→ + Chute
13: Crossup com D, B agachado, B agachado, ↓↘→ + B, ↓↘→↓↘→ + Soco
14: Crossup com D, B agachado, B agachado, ↓↘→ + B, ↓↘→↓↘→ + Chute
15: Crossup com D, B agachado, B agachado, ↓↘→ + C, ↓↘→↓↘→ + Soco
16: Crossup com D, B agachado, B agachado, ↓↘→ + C, ↓↘→↓↘→ + Chute
17: Crossup com D, C/D em pé, ↓↘→ + Chute, ↓↘→↓↘→ + A
18: Crossup com D, C/D em pé, ↓↘→ + Chute, ↓↘→↓↘→ + Chute
19: Crossup com D, C/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→

+ A
20: Crossup com D, C/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Chute
21: Crossup com D, C/D em pé, ↓↙← + Soco, ↓↘→↓↘→ + A
22: Crossup com D, C/D em pé, ↓↙← + Soco, ↓↘→↓↘→ + Chute
23: Crossup com D, A agachado, D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + A
24: Crossup com D, A agachado, D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Chute
25: Crossup com D, A agachado, D em pé, ↓↙← + C, ↓↘→↓↘→ + A
26: Crossup com D, A agachado, D em pé, ↓↙← + C, ↓↘→↓↘→ + Chute

SHINGO YABUKI

Golpes

Hachi Tetsu: de perto, ← / → + C
Issetsu Seoi Nage Fukanzen: de perto, ← / → + D
Ge Shiki Gou Fu Kakkodake: → + B
Thunder Axe Only in Looks: → + B
Style No. 100: Incomplete Demon Scorcher: →↓↘ + Soco
Style No. 104: Unperfected Wild Bite: ↓↘→ + A
Style No. 105: Unperfected Poison Bite: ↓↘→ + C
Style No. 202: Unperfected Koto Moon Positive: →↘↓↙← + Chute
Style No. 101: Unperfected Hazy Wheel: ←↓↙ + Chute
Shingo Kick: ↓↘→ + Chute
Shingo Self-made Shiki: de perto, →↓↘ + Chute
DM: Burning Shingo: ↓↙←↙↓↘→ + Soco
DM: Shining Phoenix Drive: ↓↘→↓↘→ + Soco
Striker: "Yacchatte Kudasai!" corre e tenta agarrar as pernas do oponente (bloqueável)

Combos

(baixo)
1: B agachado, A agachado, →↘↓↙← + B
2: B agachado, A agachado, ←↓↙ + B
(básico)
1: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A
2: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + C
3: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D
4: Pulo com B/C/D, C/D em pé, →↘↓↙← + Chute
5: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
6: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↙←↙↓↘→ + Soco.(S)
7: Crossup com B/D, C/D em pé, ↓↘→ + A
8: Crossup com B/D, C/D em pé, ↓↘→ + C
9: Crossup com B/D, C/D em pé, ↓↘→ + D
10: Crossup com B/D, C/D em pé, →↘↓↙← + Chute
11: Crossup com B/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
12: Crossup com B/D, C/D em pé, ↓↙←↙↓↘→ + Soco.(S)
(intermediário)
1: Pulo com B/C/D, C/D em pé, →↓↘ + Chute, →↓↘ + Soco
2: Pulo com B/C/D, C/D em pé, →↓↘ + Chute, ←↓↙ + Chute
3: Pulo com B/C/D, C/D em pé, →↓↘ + Chute, →↘↓↙← + B
4: Crossup com B/D, C/D em pé, →↓↘ + Chute, →↓↘ + Soco
5: Crossup com B/D, C/D em pé, →↓↘ + Chute, ←↓↙ + Chute
6: Crossup com B/D, C/D em pé, →↓↘ + Chute, →↘↓↙← + B
7: Crossup com B/D, B agachado, A agachado, →↘↓↙← + B
8: Crossup com B/D, B agachado, A agachado, ←↓↙ + B
(expert)
1: Crossup com B/D, B agachado, B em pé, A agachado, →↘↓↙← + B
2: Crossup com B/D, B agachado, C em pé, ↓↘→ + A
3: Crossup com B/D, B agachado, C em pé, ↓↘→ + C
4: Crossup com B/D, B agachado, C em pé, ←↓↙ + Chute
5: Crossup com B/D, B agachado, C em pé, →↘↓↙← + Chute
6: Crossup com B/D, B agachado, C em pé, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
7: Crossup com B/D, B agachado, C em pé, ↓↙←↙↓↘→ + Soco.(S)
(counter mode)
1: SA, ↓↘→ + C
2: SA, ←↓↙ + Chute
3: SA, →↘↓↙← + Chute
4: SA, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Soco
5: SA, ↓↘→ + A, ↓↙←↙↓↘→ + Soco
6: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Soco
7: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↙←↙↓↘→ + Soco

Fatal Fury Team

TERRY BOGARD

Golpes

Grasping Upper: de perto, ← / → + C
Buster Throw: de perto, ← / → + D
Overhead Tackle: → + A
Rising Upper: ↘ + C
Burn Kunckle: ↓↙← + Soco
Power Wave: ↓↘→ + A
Round Wave: ↓↘→ + C
Rising Tackle: (c) ↓↑ + Soco
Crack Shoot: ↓↙← + Chute
Power Charge: ←↙↓↘→ + Chute
Power Dunk: →↓↘ + Chute durante o Power Charge
Power Drive: →↓↘ + Soco
Power Shoot: →↓↘ + Chute
DM: Power Geyser: ↓↙←↙→ + Soco
DM: Hawaii Angle Geyser: ↓↘→↓↘→ + Chute
Striker: "Dunk Geyser" (Power Geyser)

Combos

(baixo)
1: B agachado, B agachado, B agachado, B em pé
2: B agachado, A agachado, →↓↘ + Soco
3: B agachado, A agachado, →↓↘ + Chute
4: B agachado, A agachado, ↓↑ + Soco
5: B agachado, A agachado, ↘ + C, ↓↙← + A
6: B agachado, A agachado, ↘ + C, ↓↙← + B
7: B agachado, A agachado, ↘ + C, ←↙↓↘→ + B, →↓↘ + Chute
8: B agachado, A agachado, ↘ + C, ↓↙←↙→ + Soco.(S)
9: B agachado, A agachado, ↘ + C, ↓↘→↓↘→ + Chute.(S)
(básico)
1: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, ↓↘→ + A
2: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, ↓↙← + A
3: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, ↓↙← + B
4: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, →↓↘ + Soco
5: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, →↓↘ + Chute
6: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, ←↙↓↘→ + B, →↓↘ + Chute
7: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, ↓↙←↙→ + Soco.(S)
8: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, ↓↘→↓↘→ + Chute.(S)
9: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, ↓↘→ + A
10: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, ↓↙← + A
11: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, ↓↙← + B
12: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, →↓↘ + Soco
13: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, →↓↘ + Chute
14: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, ←↙↓↘→ + B, →↓↘ + Chute
15: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, ↓↙←↙→ + Soco.(S)
16: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, ↓↘→↓↘→ + Chute.(S)
(intermediário)
1: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, → + A, ↓↙← + A
2: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, → + A, ↓↙← + B
3: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, → + A, ←↙↓↘→ + B, →↓↘ + Chute
4: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, → + A, ↓↙←↙→ + Soco(S)
6: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, → + A, ↓↘→↓↘→ + Chute.(S)
7: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, → + A, ↓↙← + A
8: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, → + A, ↓↙← + B
9: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, → + A, ←↙↓↘→ + B, →↓↘ + Chute
10: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, → + A, ↓↙←↙→ + Soco.(S)
11: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, → + A, ↓↘→↓↘→ + Chute.(S)
(expert)
1: Pulo com A/C/D, B agachado, A agachado, →↓↘ + Soco
2: Pulo com A/C/D, B agachado, A agachado, →↓↘ + Chute
3: Pulo com A, B agachado, A agachado, ↘ + C, ←↙↓↘→ + B, →↓↘ + Chute
4: Pulo com A, B agachado, A agachado, ↘ + C, ↓↙←↙→ + Soco.(S)
5: Pulo com A, B agachado, A agachado, ↘ + C, ↓↘→↓↘→ + Chute.(S)
6: Crossup com C/D, B agachado, A agachado, →↓↘ + Soco
7: Crossup com C/D, B agachado, A agachado, →↓↘ + Chute
8: Crossup com C/D, A agachado, ↘ + C, ←↙↓↘→ + B, →↓↘ + Chute
9: Crossup com C/D, A agachado, ↘ + C, ↓↙←↙→ + Soco.(S)
10: Crossup com C/D, A agachado, ↘ + C, ↓↘→↓↘→ + Chute.(S)
(counter mode)
1: SA, ↓↙← + A
2: SA, ↓↙← + B
3: SA, ←↙↓↘→ + B, →↓↘ + Chute
4: SA, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Chute
5: Pulo com A, B agachado, A agachado, ↘ + C, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Chute
6: Crossup com C/D, B agachado, A agachado, ↘ + C, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Chute
7: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Chute
8: Crossup com C/D, C(2 hits)/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Chute
9: Pulo com A/C/D, C(2 hits)/D em pé, → + A, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Chute.(C)

ANDY BOGARD

Golpes

Gourin Kai: de perto, ← / → + C
Kakaekomi Nage: de perto, ← / → + D
Jou Agito: → + B
Age Omote: ↘ + A
Hi Sho Ken: ↓↙← + A
Geki Hi Sho Ken: ↓↙← + C
Sho Ryu Dan: →↓↘ + Soco
Zan Ei Ken: ↙→ + Soco
-siga com → + Soco
Ha Sui Shou: próximo do inimigo, ←↙↓↘→ + Soco
Ku Ha Dan: ←↙↓↘→ + Chute
Gen'ei Shiranui: no ar, ↓↘→ + Chute
-siga com
Shimo Agito: Soco
Uwa Agito: Chute (overhead)
DM: Chou Reppo Dan : ↓↙←↙↓↘→ + Chute
DM: Ryushi Ken: ↓↙←↙↓↘→ + Soco
Striker: "Shippuu Zan'ei Ken"

Combos

(baixo)
1: B agachado, A agachado, →↓↘ + A
2: B agachado, A agachado, ↘ + A (1 hit), ↙→ + A
3: B agachado, A agachado, ↘ + A (1 hit), ←↙↓↘→ + B
4: B agachado, A agachado, ↘ + A (1 hit), ↓↙←↙↓↘→ + Soco
(básico)
1: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ↓↙← + A
2: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), →↓↘ + Soco
3: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ↙→ + C, ↓↘→ + Soco
4: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ↓↙←↙↓↘→ +

Soco.(S)
5: Crossup com A, C em pé (1 hit), ↓↙← + A
6: Crossup com A, C em pé (1 hit), →↓↘ + Soco
7: Crossup com A, C em pé (1 hit), ↙→ + C, ↓↘→ + Soco
8: Crossup com A, C em pé (1 hit), ↓↙←↙↓↘→ + Soco.(S)
(intermediário)
1: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, na corrida →↓↘ + Soco
2: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ↓↙← + A
3: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ←↙↓↘→ + Chute
4: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, pulo com ↓↘→ + Chute
5: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ↓↙←↙↓↘→ + Chute.(S)
6: Crossup com A, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, na corrida →↓↘ + Soco
7: Crossup com A, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ↓↙← + A
8: Crossup com A, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ←↙↓↘→ + Chute
9: Crossup com A, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, pulo com ↓↘→ + Chute
10: Crossup com A, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ↓↙←↙↓↘→ + Chute.(S)
(expert)
1: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ↘ + A (1 hit), ↙→ + C, ↓↘→ + Soco
2: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ↘ + A (1 hit), ↓↙← + A
3: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ↘ + A (1 hit), ↓↙←↙↓↘→ + Soco.(C)(S)
4: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ↘ + A (1 hit), →↓↘ + Soco
5: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ↘ + A (1 hit), ←↙↓↘→ + D
6: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ↘ + A (1 hit), ↓↙←↙↓↘→ + Chute.(S)
7: Crossup com A, C em pé (1 hit), ↘ + A (1 hit), ↙→ + C, ↓↘→ + Soco
8: Crossup com A, C em pé (1 hit), ↘ + A (1 hit), ↓↙← + A
9: Crossup com A, C em pé (1 hit), ↘ + A (1 hit), ↓↙←↙↓↘→ + Soco.(S)
10: Crossup com A, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ↘ + A (1 hit), →↓↘ + Soco
11: Crossup com A, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ↘ + A (1 hit), ←↙↓↘→ + D
12: Crossup com A, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ↘ + A (1 hit), ↓↙←↙↓↘→ + Chute.(S)
(counter mode)
1: SA, →↓↘ + Soco
2: SA, ←↙↓↘→ + Chute
3: SA, ↓↙← + A, ↓↙←↙↓↘→ + Soco
4: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ↘ + A (1 hit), ↓↙← + A, ↓↙←↙↓↘→ + Soco. (C)

JOE HIGASHI

Golpes

Hiza Jigoku: de perto, ← / → + C
Leg Throw: de perto, ← / → + D
Low Kick: → + B
Sliding: ↘ + B
Hurricane Upper: ←↙↓↘→ + Soco
Tiger Kick: →↓↘ + Chute
Slash Kick: ←↙↓↘→ + Chute
Golden Heel: ↓↙← + Chute
Explosion Punch: Soco repetidamente
-siga com
↓↘→ + Soco ou ↓↘→ + Chute
DM: Screw Upper: ↓↘→↓↘→ + Soco
DM: Explosion Hurricane Tiger Heel: ↓↘→↘↓↙← + Soco
DM: The Greatest Heel Ever / Shijou Saikyou no Low Kick: ↓↘→↓↘→ + Chute
Striker: Explosion punch

Combos

(básico)
1: B agachado, B agachado, B agachado, B em pé
2: B agachado, A agachado, →↓↘ + B
3: B agachado, A agachado, aperte Soco, ↓↘→ + Soco
4: B agachado, A agachado, ↓↘→↓↘→ + A.(S)
5: B agachado, A agachado, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(S)
(intermediário)
1: Pulo com A/C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + A
2: Pulo com A/C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + Chute
3: Pulo com A/C/D, C/D em pé, ↓↙← + B
4: Pulo com A/C/D, C/D em pé, →↓↘ + Chute
5: Pulo com A/C/D, C/D em pé, aperte Soco, ↓↘→ + C
6: Pulo com A/C/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
7: Pulo com A/C/D, C/D em pé, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(S)
(expert)
1: Pulo com A/C/D, C/D em pé, → + B, ↓↙← + B
2: Pulo com A/C/D, C/D em pé, → + B, ←↙↓↘→ + B
3: Pulo com A/C/D, C/D em pé, → + B, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(S)
(counter mode)
1: SA, ↓↙← + B
2: SA, →↓↘ + Chute
3: SA, aperte Soco, ↓↘→ + Soco
4: SA, ←↙↓↘→ + A, ↓↘→↘↓↙← + Soco
5: Pulo com A/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + A, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(C)

MAI SHIRANUI

Golpes

Shiranui Gourin: de perto, ← / → + C
Fuusha Kuzushi: de perto, ← / → + D
Yume Zakura: No ar, qualquer direção (menos ↑) + C ou D
Dance of the Flamingo: ↘ + B
Windmill Demolisher: de perto, → + B (overhead)
???: no ar, ↓ + B
???: no ar, ↓ + D
Flower Butterfly Fan: ↓↘→ + Soco
Dragon Blaze Dance: ↓↙← + Soco
Musasabi no Mai (1): no ar, ↓↙← + Soco
Musasabi no Mai (2): (c) ↓↑ + P
-siga com: ↓ + Soco
-ou ↓ + Chute
-ou ↓↙← + Chute
Deadly Ninja Bees: ←↙↓↘→ + Chute
Koyasen Tori: ↓↙← + Chute
DM: Super Deadly Ninja Bees: ↓↙←↙↓↘→ + Chute
DM: Dance of the Phoenix: ↓↙←↓↙← + Soco
DM: Dance of the Water Bird: ↓↘→↓↘→ + Soco
Striker: Provoca. Se o oponente tocar, ela faz seu Flower Hurricane de Real Bout.

Combos

(básico)
1: B agachado, B em pé, ↓↙← + Chute
(intermediário)
1: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ↓↙← + Soco
2: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + Chute
3: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + Soco
4: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ↓↙←↙↓↘→ + Chute.(S)
5: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
(expert)
1: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ↘ + B (1 hit), ↓↙← + Soco
2: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ↘ + B (1 hit), ←↙↓↘→ + Chute
3: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ↘ + B (1 hit), ↓↘→ + Soco
4: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ↘ + B (1 hit), ↓↙← + Chute, ↓↙← + Soco
5: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ↘ + B (1 hit), ↓↙←↙↓↘→ + Chute.(S)
6: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ↘ + B (1 hit), ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
(counter mode)
1: SA, ↓↙← + Soco
2: SA, ↓↘→ + Soco
3: SA, ←↙↓↘→ + Chute
4: SA, ↓↙← + Chute, ↓↙← + Soco
5: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ↘ + B (1 hit), ↓↙← + Chute, ↓↙←↙↓↘→ + Chute
6: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ↘ + B (1 hit), ↓↘→ + Soco, ↓↙←↙↓↘→ + Chute
7: Pulo/Crossup com C/D, C/D em pé, ↘ + B (1 hit), ↓↙← + Chute, ↓↙← + Soco, ↓↙←↙↓↘→ + Chute

Art of Fighting Team

RYO SAKAZAKI

Golpes

Tani Otoshi: de perto, ← / → + C
Tomoe Nage: de perto, ← / → + D
Hyouchuu Wari: → + A
Ko Ou Ken: ↓↘→ + Soco
Ko Hou: →↓↘ + Soco
Hi En Senpuu Kyaku: →↘↓↙← + Chute
Zan Retsu Ken: →←→ + Soco
Ko Hou Senpuu Ken: ↓↙← + Soco
Rai Jin Setsu: ↓↘→ + Chute
DM: Haou Shou Ko Ken: →←↙↓↘→ + Soco
DM: Ryu Ko Ranbu: ↓↘→↘↓↙← + Soco
DM: Heaven and Earth Supreme Gleaming Fist: ↓↘→↓↘→ + Soco
Striker: Ko Ou Ken (no ar)

Combos

(básico)
1: B agachado, B agachado, B agachado, B em pé
2: B agachado, A agachado, →↓↘ + A
3: B agachado, A agachado, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
4: B agachado, C agachado, →↓↘ + A
5: B agachado, C agachado, →↘↓↙← + Chute
6: B agachado, C agachado, ↓↘→↘↓↙← + A.(S)
7: B agachado, C agachado, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
(intermediário)
1: Pulo com A/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A
2: Pulo com A/C/D, C/D em pé, →↘↓↙← + Chute
3: Pulo com A/C/D, C/D em pé, →↓↘ + Soco
4: Pulo com A/C/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
5: Pulo com A/C/D, C/D em pé, ↓↘→↘↓↙← + A.(S)
6: Crossup com C, C/D em pé, ↓↘→ + A
7: Crossup com C, C/D em pé, →↘↓↙← + Chute
8: Crossup com C, C/D em pé, →↓↘ + Soco
9: Crossup com C, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
10: Crossup com C, C/D em pé, ↓↘→↘↓↙← + A.(S)
11: Crossup com C, C em pé, →←→ + Soco
(expert)
1: Crossup com C, B agachado, C agachado, →↘↓↙← + D
2: Crossup com C, B agachado, C agachado, →↓↘ + A
3: Crossup com C, B agachado, C agachado, ↓↘→ + A
4: Crossup com C, B agachado, C agachado, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
5: Crossup com C, B agachado, C agachado, ↓↘→↘↓↙← + A.(S)

ROBERT GARCIA

Golpes

Stallion Kick: ↘ + B
Ryuutobi Kyaku: de perto, ← / → + C
Kubi Kiri Nage: de perto, ← / → + D
Ryuu Han Shuu: ← / → + B
Kou-ryuu Gokyageri: ← / → + A
Ryu Geki Ken: (c) ←→ + Soco
Su Jin Ren Bu Kyaku: (c) ↓↑ + Soco
Hi En Senpuu Kyaku: (c) ←→ + Chute
Hi En Ryu Jin Kyaku: no ar, ↓ + Chute
Ryu Zan Chen: (c) ↓↑ + Chute
DM: Haou Shou Ko Ken: →←↙↓↘→ + Soco
DM: Ryu Ko Ranbu: ↓↘→↘↓↙← + Soco
DM: Shippu Ju Dan Kyaku: ↓↘→↓↘→ + Chute
Striker: Ryu Ko Ranbu

YURI SAKAZAKI

Golpes

Oni Harite: de perto, ← / → + C
Silent Nage: de perto, ← / → + D
Tsubame Otoshi: No ar, qualquer direção (menos ↑) + C ou D
"Cherry" no Kick: → + B (overhead)
Butt Smash: → + A (overhead)
Ko Ou Ken: ↓↘→ + Soco

-segure e vai se tornar um Haou Shou Ko Ken
Rai On Ken: ↓↘→ + Chute
100 Violent Slaps: →↘↓↙←→ + Chute
Yuri Super Cyclone Kick: ↓↙← + Chute
Yuri Chou Upper: →↓↘ + Soco
-Se feito com C, pode seguir com Yuri Double Chou Upper: →↓↘ + C
Hi En Senpuu Ken: ↓↙← + Soco
-Agora tem autoguard e é carregável
Hyakuretsu Binta: →↘↓↙← + Chute
DM: Hi En Hou Ou Kyaku: ↓↘→↘↓↙← + Chute
DM: Shin. Chou Upper: ↓↘→↓↘→ + Soco
DM: Hi En Upper: ↓↘→↓↘→ + Chute
Striker: Shin Chou Upper

Combos

(básico)
1: B agachado, B agachado, B agachado, B em pé
2: B agachado, A agachado, →↓↘ + C, →↓↘ + Soco
3: B agachado, A agachado, ↓↘→↘↓↙← + B.(S)
(intermediário)
1: Pulo com A/C/D, B agachado, →↓↘ + A
2: Pulo com A/C/D, C/D em pé, →↓↘ + C, →↓↘ + Soco
3: Pulo com A/C/D, B agachado, A agachado, ↓↘→↘↓↙← + B.(S)
4: Pulo com A/C/D, C/D em pé, ↓↘→↘↓↙← + Chute.(S)
5: Crossup com D, B agachado, →↓↘ + A
6: Crossup com D, C/D em pé, →↓↘ + C, →↓↘ + Soco
7: Crossup com D, B agachado, A agachado, ↓↘→↘↓↙← + B.(S)
8: Crossup com D, C/D em pé, ↓↘→↘↓↙← + Chute.(S)
(expert)
1: Crossup com D, B agachado, C agachado, →↓↘ + C, →↓↘ + Soco
2: Crossup com D, B agachado, C agachado, ↓↘→↘↓↙← + Chute.(S)
(counter mode)
1: SA, →↓↘ + C, →↓↘ + Soco

TAKUMA SAKAZAKI

Golpes

Ibbon Seoi Nage: de perto, ← / → + C
Oosotogari: de perto, ← / → + D
Oniguruma: → + A
Kawara Wari: → + B
Downed Kick: ↘ + B (com o inimigo caído)
Ko Ou Ken: ↓↘→ + Soco
Hi En Senpuu Kyaku: (c) ↙→ + Chute
Zan Retsu Ken: →←→ + Soco
Mou Ko Murai Garai: ↓↙← + Soco
Shoran Kyaku: →↘↓↙← + Chute
DM: Haou Chi Ko Ken: →←↙↓↘→ + Soco
DM: Ryuko Ranbu: ↓↘→↘↓↙← + Soco
DM: Shin Gayshin Geki: próximo do inimigo, ↓↘→↓↘→ + Soco
Striker: Haou Chi Ko Ken

Combos

(básico)
1: B agachado, B agachado, B agachado, B em pé
2: B agachado, A agachado, → A, ↓↘→ + A
3: B agachado, A agachado, → + A, ↓↘→↘↓↙← + A, ↘ + B.(S)
(intermediário)
1: Pulo com A/D, C em pé ou agachado, ↓↘→ + A
2: Pulo com A/D, C agachado, ↙→ + D, ↓↘→ + A
3: Pulo com A/D, C agachado, ↙→ + D, →←→ + Soco
4: Pulo com A/D, C agachado, ↙→ + D, ↓↙← + A
5: Pulo com A/D, C em pé, ↓↘→↘↓↙← + A.(S)
6: Crossup com D, B agachado, B agachado, A agachado, → + A, ↓↘→ + A
7: Crossup com D, B agachado, B agachado, A agachado, → + A, ↓↘→↘↓↙← + A.(S)
8: Crossup com D, C em pé ou agachado, ↓↘→ + A
9: Crossup com D, C agachado, ↙→ + D, ↓↘→ + A
10: Crossup com D, C agachado, ↙→ + D, →←→ + Soco
11: Crossup com D, C agachado, ↙→ + D, ↓↙← + A
12: Crossup com D, C em pé ou agachado, ↓↘→↘↓↙← + A.(S)
(expert)
1: Pulo com A/D, C em pé ou agachado, → + A, ↓↘→ + A
2: Pulo com A/D, C em pé ou agachado, → + A, ↓↘→↘↓↙← + A, ↘ + B.(S)
3: Crossup com D, A em pé, C em pé, → + A, ↓↘→ + A
4: Crossup com D, A em pé, C em pé, → + A, ↓↘→↘↓↙← + A, ↘ + B.(S)
5: Crossup com D, C em pé ou agachado, → + A, ↓↘→ + A
6: Crossup com D, C em pé ou agachado, → + A, ↓↘→↘↓↙← + A, ↘ + B.(S)
(counter mode)
1: SA, ↓↘→ + A, ↓↘→↘↓↙← + A, ↘ + B
2: SA, ↓↙← + A (1 hit), ↓↘→↘↓↙← + A, ↘ + B
3: Pulo com A/D, C em pé, → + A, ↓↘→ + A, ↓↘→↘↓↙← + A, ↘ + B
4: Crossup com D, B agachado, B agachado, A agachado, → + A, ↓↘→ + A, ↓↘→↘↓↙← + A, ↘ + B
5: Crossup com D, C em pé, → + A, ↓↘→ + A, ↓↘→↘↓↙← + A, ↘ + B
6: Crossup com D, A em pé, C em pé, → + A, ↓↘→ + A, ↓↘→↘↓↙← + A, ↘ + B

Ikari Team

LEONA

Golpes

Leona Crush: de perto, ← / → + C
Ordeal Buckler: de perto, ← / → + D
Heidern Inferno: No ar, qualquer direção (menos ↑) + C ou D
Strike Arc: ← / → + B
Moon Slasher: (c) ↓↑ + Soco
Grand Slasher: (c) ←→ + Chute
Gliding Buster: → + D (durante o Grand Slasher com D)
X-Caliber: no ar, ↓↙← + Soco
Baltic Launcher: (c) ←→ + Soco
Earring Bomb 1: ↓↙← + Chute
Earring Bomb 2: ←↓↙ + Chute, então ative com ←↓↙ + Chute
DM: V-Slasher: no ar, ↓↘→↘↓↙← + Soco
DM: Rebel Spark: ↓↙←↙↓↘→ + Chute
DM: Grateful Dead: ↓↘→↓↘→ + Soco
Striker: põe uma bomba no oponente

Combos

(básico)
1: Pulo com A/C/D, C agachado, ↓↑ + C
2: Crossup com C, C agachado, ↓↑ + C
(intermediário)
1: Pulo com A, D em pé (1 hit), ←↓↙ + Chute, C agachado, ↓↑ + Soco
2: Pulo com A/C/D, D em pé (1 hit), ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
3: Pulo com A/C/D, D em pé (2 hits), → + B, ↓↘→↘↓↙← + C.(S)
4: Pulo com A, D em pé (1 hit), ←↓↙ + Chute, D em pé (1 hit), ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
(expert)
1: ←→ + B, ↓↘→↓↘→ + Soco.(C)
2: ←→ + B, pulo com ↓↘→↘↓↙← + Soco.(C)
3: ←→ + Soco, ↓↘→↓↘→ + Soco.(C)
4: ←→ + Soco, pulo com ↓↘→↘↓↙← + Soco.(C)
(counter mode)
1: ←→ + Chute, ↓↙←↙↓↘→ + Chute.(C)
2: ←→ + D, → + D, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(C)
3: Pulo com A/C/D, D em pé (1 hit), → + B, ↓↙← + A, ↓↘→↘↓↙← + C.(C)

RALF JONES

Golpes

Dynamite Head Bomb: de perto, ← / → + C
Northern Light Bomb: de perto, ← / → + D
Gatling Attack: (c) ←→ + Soco
Super Argentina BackBreaker: próximo do inimigo, ←↙↓↘→ + Chute
Vulcan Punch: Soco repetidamente (pode se mover)
Fast Bombing Punch: (c) ↓↑ + Soco
-ou no ar, ↓↘→ + Soco
Ralf Kick: (c) B ou D por 5 sec.
- você não pode correr enquanto carrega
- você não pode fazer golpes especiais
- não funciona se Ralf é acertado ou bloqueia
Ralf Tackle: →↘↓↙← + Chute (autoguard)
DM: Flash Vulcan Punch: ↓↘→↘↓↙← + Soco
DM: Mount Vulcan Punch: ↓↙←↙↓↘→ + Chute
DM: Galactica Phantom: ↓↘→↓↘→ + Soco
Striker: Começa com Vulcan Punch e termina com Galactica Phantom (bloqueável)

Combos

(básico)
1: C agachado, ←→ + Soco
2: C agachado, ←↙↓↘→ + Chute
3: C agachado, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(S)
4: C agachado, ↓↙←↙↓↘→ + Chute.(S)
(intermediário)
1: Pulo com A/C/D, C em pé ou agachado, ←→ + C
2: Pulo com A/C/D, C em pé ou agachado, ←↙↓↘→ + Chute
(expert)
1: Pulo com A/C/D, C em pé ou agachado, ↓↘→↘↓↙← + Soco
2: Pulo com A/C/D, C em pé ou agachado, ↓↙←↙↓↘→ + Chute
(counter mode)
1: SA, ←↙↓↘→ + Chute
2: SA, ↓↘→↘↓↙← + Soco
3: SA, ↓↙←↙↓↘→ + Chute

CLARK STEEL

Golpes

Nageppanashi German: de perto, ← / → + C
Fisherman Buster: de perto, ← / → + D
Death Lake Drive: No ar, qualquer direção (menos ↑) + C ou D
Stomping: → + B
Gatling Attack: (c) ←→ + Soco
-siga com Napalm Stretch
Napalm Stretch: →↓↘ + Soco
Frankensteiner: →↓↘ + Chute
Flashing Elbow: após o Napalm Stretch, Frankensteiner ou Super Argentine Backbreaker: ↓↘→ + Soco
Mount Tackle: ←↙↓↘→ + Soco (bloqueável)
-siga com:
Rolling Cradle: ↓↓ + B
Clark Lift: ↓↓ + A
Super Lift: ↓↓ + C
Super Argentina BackBreaker: ←↙↓↘→ + Chute (arremesso)
DM: Ultra Argentina BackBreaker: próximo do inimigo →↘↓↙←→↘↓↙← + Soco
DM: Running Three: ←↙↓↘→←↙↓↘→ + Chute
Striker: agarra o oponente e arremessa no ar

Combos

(básico)
1: C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Chute, ↓↘→ + Soco
2: C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ↓↓ + A/B/C
3: C em pé (1 hit), →↘↓↙←→↘↓↙← + Soco.(S)
4: C em pé (1 hit), ←↙↓↘→←↙↓↘→ + Chute.(S)(C)
(intermediário)
1: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Chute, ↓↘→ + Soco
2: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ←→ + Soco
3: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), aperte Soco
4: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), →↘↓↙←→↘↓↙← + Soco.(S)
5: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→←↙↓↘→ + Chute.(S)(C)
(expert)
1: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ←→ + Soco, →↓↘ + Soco, ↓↘→ + Soco
2: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco, ↓↓ + A/B/C
3: Pulo com A/D, C em pé (1 hit), aperte Soco, pulo com D.(C) (com o inimigo caído)
(counter mode)
1: SA, ←↙↓↘→ + C, ↓↘→ + Soco
2: SA, ←→ + Soco
3: SA, ←↙↓↘→ + Soco, ↓↓ + A/B/C
4: SA, →↘↓↙←→↘↓↙← + Soco

WHIP

Golpes

Whip Shot: → + A
Bommerang Shoot "SC": ←↙↓↘→ + Soco
Assassin's Strike "BB": →↓↘ + A ou B ou C ou D
Strength Shot "Superior": →↘↓↙← + A (pode carregar)
Strength Shot "Power": →↘↓↙← + B (pode carregar)
Strength Shot "Victory": →↘↓↙← + C (pode carregar)
Strength Shot Cancel: D (enquanto carrega o Strength Shot com A, B ou C)
Hook Shot "Wind": no ar, ↓↙← + Soco
Desert Eagle Shot: ←↓↙ + Soco repetidamente
DM: Sonic Slaughter "KW": ↓↙←↙↓↘→ + Soco
Striker: Whips (large range!)

Psycho Soldier Team

ATHENA ASAMIYA

Golpes

Bit Throw: de perto, ← / → + C
Psychic Throw: de perto, ← / → + D
Psychic Shoot: No ar, qualquer direção (menos ↑) + C ou D
Renkantai: → + B
Phoenix Bomb: pulo, ↓ + B
Psycho Sword: →↓↘ + Soco (no ar)
Psycho Ball: ↓↙← + Soco
Phoenix Arrow: no ar, ↓↙← + Chute
Psycho Reflector: →↘↓↙← + Chute
Psycho Shoot: ←↙↓↘→ + Soco
Psycho Teleport: ←↙↓↘→ + Chute
DM: Phoenix Fang Arrow: no ar, ↓↘→↓↘→ + Chute
DM: Shining Crystal Bit: →↘↓↙←→↘↓↙← + Soco (pode ser feito no ar)
DM: Crystal Shoot: ↓↘→ + Soco (durante o Shining Crystal Bit)
Striker: faz um Shining Crystal Bit e carrega um pouco de sua energia

Combos

(básico)
1: B agachado, A agachado, →↓↘ + A
2: B agachado, → + B (2 hits), →↓↘ + A
3: B agachado, → + B (2 hits), ↓↙← + Soco.(C)
4: B agachado, → + B (2 hits), →↘↓↙←→↘↓↙← + Soco.(C)
(intermediário)
1: Pulo com A/C/D, C em pé, →↓↘ + Soco
2: Crossup com B, C em pé, →↓↘ + Soco
(expert)
1: ↓↘→ + Soco, pulo com ↓↙← + B, →↘↓↙←→↘↓↙← + Soco.(C)
(counter mode)
1: SA, →↓↘ + Soco
2: Pulo com C, ↓↙← + D, ↓↘→↓↘→ + Chute.(C)

SIE KENSOU

Golpes

Hakkei: de perto, ← / → + C
Tomoe Nage: de perto, ← / → + D
Ko Bokute: → + A
Gosentai: → + B
SenShippo: ↓↙← + Soco
Ryu Gen Ga. Chi Ryu: ←↙↓↘→ + A
Ryu Gen Ga. Ten Ryu: ←↙↓↘→ + C
Ryu Geki Sai: ←↓↙ + Chute
Dragon Talon Attack: (no ar) ↓↙← + Soco
Ryu Renda: →↓↘ + Soco repetidamente
DM: Shin Ryu Sei Ou Rekkyaku: ↓↘→↘↓↙← + B
DM: Shin Ryu Ten Bu Kyaku: ↓↘→↘↓↙← + D
DM: Sen Ki Hakkai: (próximo do inimigo) ↓↘→↓↘→ + Soco
DM: Niku Man: ↓↙←↓↙← + Soco
Striker: Ele vai comer o seu bolinho de arroz e recarregar um pouco de sua energia

Combos

(básico)
1: B agachado, A agachado, ←↓↙ + B
(intermediário)
1: Pulo com A/C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + Soco
2: Pulo com A/C/D, C/D em pé, ↓↘→↘↓↙← + B
3: Pulo com A/C/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + Soco
4: Crossup com B/C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + Soco
5: Crossup com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→↘↓↙← + B
6: Crossup com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + Soco
(expert)
1: Pulo com A/C/D, C/D em pé, →↓↘ + Soco, ←↙↓↘→ + A
2: Pulo com A/C/D, C/D em pé, →↓↘ + Soco, ←↙↓↘→ + C.(C)
3: Pulo com A/C/D, C/D em pé, →↓↘ + Soco, ←↓↙ + Chute.(C)
4: Pulo com A/C/D, C/D em pé, →↓↘ + Soco, ↓↘→ + Chute.(C)
5: Pulo com A/C/D, C/D em pé, →↓↘ + Soco, ↓↘→ + Chute (1 hit), ↓↘→ + Chute (1 hit), ←↙↓↘→ + C
(counter mode)
1: SA, ←↙↓↘→ + A
2: SA, ↓↙← + A, ↓↘→↘↓↙← + Chute
3: SA, ↓↙← + A, ↓↘→↓↘→ + Soco

CHIN GENTSAI

Golpes

Kyouin Sake: de perto, ← / → + C
Gyaku Kyaku Nage: de perto, ← / → + D
Suiho Hyoutan Shuu: → + A
Hyoutan Geki: ↓↙← + Soco
Ryu Rin Hou Rai: →↓↘ + Soco
Sui kan kan Dou: ↓↓ + Soco, então → + Soco ou → + Chute
Bou Getsu Sui: ↓↓ + D, então ↑ + D ou ↑ + B ou → + Chute
Totsu Ken: ←↙↓↘→ + Chute
DM: Gau Ran Enpou: ↓↘→↓↘→ + Soco
DM: Gau En Shourai: ↓↘→↘↓↙← + Chute
Striker: Provoca, se tocado faz o Ryu Rin Hou Rai

BAO

Golpes

Psycho Ball Attack. Front: ↓↙← + A
Psycho Ball Attack. Air Front: no ar, ↓↙← + A
Psycho Ball Crash. Front: ↓↙← + C
Psycho Ball Crash. Air Front: no ar, ↓↙← + C
Psycho Ball Attack. Rise: ↓↘→ + A
Psycho Ball Crash. Rise: ↓↘→ + C
Psycho Ball Attack. Reflect: ↓↙← + Chute
Psycho Ball Attack. Bound: ↓↘→ + Chute
Psycho Ball Attack. Air Bound: no ar, ↓↘→ + B
Psycho Ball Attack. Bound: ↓↘→ + B
Psycho Ball Crash. Air Bound: no ar, ↓↘→ + D
Psycho Ball Crash. Aerial Bound: no ar, ↓↘→ + D
DM: Psycho Ball Attack. Max: ↓↙←↓↙← + Soco
DM: Psycho Ball Attack. DX: ↓↘→↓↘→ + Chute
DM: Psycho Ball Attack. SP: ↓↙←↓↙← + Chute
Striker: Corre para frente e faz seu DM Psycho Ball Attack. Max

Heroine Team

KING

Golpes

Hold Rush: de perto, ← / → + C
Hook Buster: de perto, ← / → + D
Sliding Kick: ↘ + D
Venom Strike: ↓↘→ + B
Double Strike: ↓↘→ + D
Suprise Rose: →↓↘ + Soco
Trap Shot: →↓↘ + Chute
Miracle Kick: próximo do inimigo, ←↙↓↘→ + Soco
Tornado Kick: →↘↓↙← + Soco
DM: Silent Flash: ↓↘→↓↘→ + Chute
DM: Illusion Dance: ↓↘→↘↓↙← + Chute
Striker: dá um Slide e, se acertar, ela faz um Silent Flash

Combos

(básico)
1: B agachado, A agachado, →↓↘ + Chute
2: B agachado, A agachado, ←↙↓↘→ + Soco
3: B agachado, A agachado, →↘↓↙← + D.(C)
4: B agachado, A em pé, C em pé
(intermediário)
1: Pulo com A/D, C/D em pé (1 hit), ↓↘→ + Chute
2: Pulo com A/D, C/D em pé (1 hit), →↘↓↙← + Chute
3: Pulo com A/D, C/D em pé (1 hit), →↘↓↙← + Soco
4: Pulo com A/D, C/D em pé (1 hit), ←↙↓↘→ + Soco
5: Pulo com A/D, D em pé (1 hit), →↓↘ + Chute
6: Pulo com A/D, D em pé (1 hit), ↓↙←↓↙← + Chute.(S)
(expert)
1: Pulo com A, B agachado, A agachado, →↓↘ + Chute
2: Pulo com A, B agachado, A agachado, →↘↓↙← + D.(C)
3: Pulo com A, B agachado, A em pé, C em pé
4: Pulo com A, B agachado, A agachado, ←↙↓↘→ + Soco
(counter mode)
1: SA, →↓↘ + Chute
2: SA, →↘↓↙← + Chute
3: SA, →↘↓↙← + Soco
4: SA, ←↙↓↘→ + Soco (2/4 hits), ↓↙←↓↙← + Chute.(C)
5: Pulo com A/D, D em pé (1 hit), ↓↘→ + B, ↓↙←↓↙← + Chute
6: Pulo com A/D, D em pé (2 hits), ←↙↓↘→ + Soco (2/4 hits), ↓↙←↓↙← + Chute

BLUE MARY

Golpes

Victor Nage: de perto, ← / → + C
Head Throw: de perto, ← / → + D
Hammer Arc: → + A
Climbing Arrow: ↘ + B
Double Rolling: → + B
Spin Fall: ↓↘→ + Soco
M.Spider: ↓↘→ + Soco, após o Spin Fall
Straight Slicer: (c) ←→ + Chute
Crab Clutch: ↓↘→ + Chute, após o Straight Slicer
Real Counter: ↓↙← + Soco
-siga com: ←↙↓↘→ + Soco ou Chute
Vertical Arrow: →↓↘ + Chute
M.Snatcher: →↓↘ + Chute, após o Vertical Arrow
M.Headlock: ↓↙← + B
M.Headbuster: ↓↙← + D
DM: M.Splash Rose: ↓↘→↘↓↙← + Soco
DM: M.Dynamite Swing: ↓↘→↓↘→ + Chute
DM: M.Typhoon: próximo do inimigo, →↘↓↙←→↘↓↙← + Chute
Striker: faz um Straight Slicer e então um M.Spider

Combos

(básico)
1: B agachado, A agachado, →↓↘ + B, →↓↘ + B
2: B agachado, A agachado, →↘↓↙←→↘↓↙← + Chute.(S)
(intermediário)
1: Pulo com A/D, C em pé, → + A, →↓↘ + B, →↓↘ + B
2: Pulo com A/D, C em pé, ← + A, ←→ + B, ↓↘→ + B
3: Pulo com A/D, C em pé, → + A, →↘↓↙←→↘↓↙← + Chute
4: Crossup com D, C em pé, → + A, →↓↘ + B, →↓↘ + B
5: Crossup com D, C em pé, ← + A, ←→ + B, ↓↘→ + B
6: Crossup com D, C em pé, → + A, →↘↓↙←→↘↓↙← + Chute
(expert)
1: Pulo com A/D, B em pé, C em pé, → + A, →↓↘ + B, →↓↘ + B
2: Pulo com A/D, B em pé, C em pé, ← + A, ←→ + B, ↓↘→ + B
3: Pulo com A/D, B em pé, C em pé, ← + A, →↘↓↙←→↘↓↙← + Chute
4: Crossup com D, B em pé, C em pé, → + A, →↓↘ + B, →↓↘ + B
5: Crossup com D, B em pé, C em pé, ← + A, ←→ + B, ↓↘→ + B
6: Crossup com D, B em pé, C em pé, ← + A, →↘↓↙←→↘↓↙← + Chute
(counter mode)
1: SA, →↓↘ + B, →↓↘ + B
2: SA, →↘↓↙←→↘↓↙← + Chute
3: Pulo com A/D, B em pé, C em pé, ← + A, ←→ + B, →↘↓↙←→↘↓↙← + Chute

4: Crossup com D, B em pé, C em pé, ← + A, ←→ + B, →↘↓↙←→↘↓↙← + Chute

KASUMI TODOH

Golpes

Kasane Ate: ↓↘→ + Soco (pode ser feito no ar)
Messhin Mutoh: ←↙↓↘→ + B
Sassho Iinshuu: ←↙↓↘→ + D
Hakuzantoh: ↓↙← + Chute
Tatsumakisouda: →↘↓↙← + Soco
Senkou Sagashi: ↓↙← + Soco (pode ser feito 3 vezes seguidas)
DM: Super Kasane Ate: ↓↘→↓↘→ + Soco
DM: AtemiNage: ↓↘→↘↓↙← + Soco
Striker: se o oponente atingi-la, ela arremessa

LI XIANGFEI

Golpes

Tenbau Zan: →↓↘ + Chute
Nanpa: ↓↘→ + Soco
Zen Chu-oh: ↓↘→ + B
Zen Chu-oh Kanku: ↓↘→ + B, após o Zen Chu-oh
Zen Chu-oh Shin Saiha: ↓↘→ + D, após o Zen Chu-oh
Counter: ↓↙← + Soco
Throw: →↘↓↙←→ + Soco
DM: Taitetsujin: ↓↘→↘↓↙← + Chute
DM: Majinga: próximo do inimigo, →↘↓↙←→↘↓↙← + Soco
DM: Chou Pairon: ↓↘→↓↘→ + Soco
Striker: Provoca. Funciona como escudo e diminui a barra de Power do oponente.

Korea Team

KIM KAPHWAN

Golpes

Kubi Kiwame Otoshi: de perto, ← / → + C
Sakkyaku Nage: de perto, ← / → + D
Dora Yup Chagi: → + A
Neri Chagi: → + B
Ryuusei Raku: (c) ←→ + Chute
Hi En Zan: (c) ↓↑ + Chute
Ten Sou San: ↓ + D, após o Hi En Zan
Han Getsu Zan: ↓↙← + Chute
Hishou Kyaku: no ar, ↓↘→ + Chute
Haki Kyaku Down: ↓↓ + Chute
DM: Hou Ou Kyaku: ↓↙←↙→ + Chute (pode ser feito no ar)
DM: Hou Ou Ten Bu Kyaku: no ar, ↓↘→↓↘→ + Chute
Striker: Han Getsu Zan

Combos

(básico)
1: B agachado, B agachado, B agachado, A em pé
2: B agachado, B agachado, A agachado, ↓↑ + B
3: B agachado, B agachado, A agachado, ↓↑ + C
4: B agachado, A agachado, → + A (1 hit), ↓↘→ + Chute
5: B agachado, A agachado, → + A (1 hit), ↓↙←↙→ + Chute.(S)
6: B agachado, A agachado, ↓↓ + Chute, ↓↙←↙→ + Chute.(S)
7: B agachado, A agachado, → + A (2 hits), A agachado, → + A (1 hit), ↓↙←↙→ + Chute.(S)
(intermediário)
1: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), ↓↙← + Chute
2: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), ←→ + Chute
3: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), ↓↑ + Soco
4: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), ↓↑ + D, ↓ + D
5: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), → + A, ↓↘→ + Chute
6: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), → + A, ↓↙←↙→ + Chute.(S)
7: Crossup com A, C em pé (1 hit), ↓↙← + Chute
8: Crossup com A, C em pé (1 hit), ←→ + Chute
9: Crossup com A, C em pé (1 hit), ↓↑ + Soco
10: Crossup com A, C em pé (1 hit), ↓↑ + D, ↓ + D
11: Crossup com A, C em pé (1 hit), → + A (1 hit), ↓↘→ + Chute
12: Crossup com A, C em pé (1 hit), → + A (1 hit), ↓↙←↙→ + Chute.(S)
13: Crossup com ↓↘→ + B, C em pé (1 hit), ↓↙← + Chute
14: Crossup com ↓↘→ + B, C em pé (1 hit), ←→ + Chute
15: Crossup com ↓↘→ + B, C em pé (1 hit), ↓↑ + Soco
16: Crossup com ↓↘→ + B, C em pé (1 hit), ↓↑ + D, ↓ + D
17: Crossup com ↓↘→ + B, C em pé (1 hit), → + A (1 hit), ↓↘→ + Chute
18: Crossup com ↓↘→ + B, C em pé (1 hit), → + A (1 hit), ↓↙←↙→ + Chute.(S)
(expert)
1: Crossup com A, B agachado, B agachado, A agachado, ↓↑ + Soco
2: Crossup com A, B agachado, B agachado, A agachado, ↓↑ + D, ↓ + D
3: Crossup com A, B agachado, A agachado, → + A (1 hit), ↓↘→ + Chute
4: Crossup com A, B agachado, A agachado, → + A (1 hit), ↓↙←↙→ + Chute.(S)
5: Crossup com A, B agachado, A agachado, ↓↓ + Chute, ↓↙←↙→ + Chute.(S)
6: Crossup com A, B agachado, C em pé (1 hit), ↓↙← + B
7: Crossup com A, B agachado, C em pé (1 hit), → + A (1 hit), ↓↘→ + Chute
8: Crossup com A, B agachado, C em pé (1 hit), → + A (1 hit), ↓↙←↙→ + Chute.(S)
9: Crossup com A, B agachado, C em pé (1 hit), ↓↓ + Chute, ↓↙←↙→ + Chute.(S)
10: Crossup com ↓↘→ + B, B agachado, B agachado, A agachado, ↓↑ + Soco
11: Crossup com ↓↘→ + B, B agachado, B agachado, A agachado, ↓↑ + D, ↓ + D
12: Crossup com ↓↘→ + B, B agachado, A agachado, → + A (1 hit), ↓↘→ + Chute
13: Crossup com ↓↘→ + B, B agachado, A agachado, → + A (1 hit), ↓↙←↙→ + Chute.(S)
14: Crossup com ↓↘→ + B, B agachado, A agachado, ↓↓ + Chute, ↓↙←↙→ + Chute.(S)
15: Crossup com ↓↘→ + B, B agachado, C em pé (1 hit), ↓↙← + B
16: Crossup com ↓↘→ + B, B agachado, C em pé (1 hit), → + A (1 hit), ↓↘→ + Chute
17: Crossup com ↓↘→ + B, B agachado, C em pé (1 hit), → + A (1 hit), ↓↙←↙→ + Chute.(S)
18: Crossup com ↓↘→ + B, B agachado, C em pé (1 hit), ↓↓ + Chute, ↓↙←↙→ + Chute.(S)
(counter mode)
1: SA, ↓↙← + B, ↓↙←↙→ + Chute
2: Pulo com ↓↘→ + B, ↓↙←↙→ + Chute
3: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), ↓↙← + B, ↓↙←↙→ + Chute
4: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), ↓↓ + Chute, ↓↘→↓↘→ + Chute
5: Pulo com A/C/D, C em pé (1 hit), → + A (1 hit), ↓↘→ + Chute (1 hit), ↓↙←↙→ + Chute
6: Crossup com ↓↘→ + B, ↓↙←↙→ + Chute
7: Crossup com A, C em pé (1 hit), ↓↙← + B, ↓↙←↙→ + Chute
8: Crossup com A, C em pé (1 hit), ↓↓ + Chute, ↓↘→↓↘→ + Chute
9: Crossup com A, C em pé (1 hit), → + A (1 hit), ↓↘→ + Chute (1 hit), ↓↙←↙→ + Chute
10: Crossup com ↓↘→ + B, C em pé (1 hit), ↓↙← + B, ↓↙←↙→ + Chute
11: Crossup com ↓↘→ + B, C em pé (1 hit), ↓↓ + Chute, ↓↘→↓↘→ + Chute
12: Crossup com ↓↘→ + B, C em pé (1 hit), → + A (1 hit), ↓↘→ + Chute (1 hit), ↓↙←↙→ + Chute

CHANG KOEHAN

Golpes

Hagan Geki: de perto, ← / → + C
Kusari Jime: de perto, ← / → + D
Hiki Nige: ↘ + A
Tekkyuu Dai Kaiten: Soco repetidamente
Tekkyuu Funsai Geki: (c) ←→ + Soco
Daihakainage: ←↙↓↘→ + Chute
Dai Hakai Nage: próximo do inimigo, →↘↓↙←→ + Soco
DM: Tekkyuu Dai Bousou: ↓↘→↘↓↙← + Soco
DM: Tekkyuu Dai Assatsu: ↓↘→↓↘→ + Chute
DM: Tekkyuu Dai Bousatsu: ↓↘→↓↘→ + Soco
Striker: Body Splash

CHOI BOUNGE

Golpes

Zujou Sashi: de perto, ← / → + C
Geketsu Tsuki: de perto, ← / → + D
Toorima Geri: → + B
Drama attack: → + A (causa Guard Crush)
Tatsumaki Shippuu Zan: (c) ↓↑ + Soco
Shissou Hishou Zan: (c) ←→ + Soco
-pode mudar de direção depois de feito
Hishou Kuu Retsu Zan: (c) ↓↑ + Chute
-pode mudar de direção depois de feito
Hishou Kyaku: no ar, ↓↘→ + Chute
DM: Shin! Super Shinkuu Zan: →↘↓↙←→↘↓↙← + Soco
DM: Hou Ou Kyaku: ↓↘→↘↓↙← + Chute
DM: chouzetsurinkaiteetoykatana: ↓↘→↓↘→ + Soco
Striker: Tatsumaki Shippu Zan.

JHUN HOON

Golpes

Heel Hop: no ar, ↓ + B
Exhaust Attack: ↓↙← + Soco
Han Getsu Zan: ↓↙← + Chute
Falcon Flayer: ↓↓ + A
Tiger Flayer: ↓↓ + B
Ku Sajin: (c) ↓↑ + Soco
Stance 1: (c) A após um especial com A
Stance 1 Move: ↑ + C
Stance 1 Move: C
Stance 1 Move: D
Stance 2: (c) B após um especial com B
Stance 2 Move: ↑ + C
Stance 2 Move: ↓ + C
Stance 2 Move: C
Stance 2 Move: D (Esquiva)
DM: Hou Ou Ten Bu Kyaku: no ar, ↓↘→↓↘→ + Chute
DM: Chinese Phoenix Dance: ↓↘→↓↘→ + Chute
Striker: Han Getsu Zan

Team Edit

KYO-1

Golpes

Downed Punch: com o inimigo caído, ↘ + C
108 Shiki Yami Barai: ↓↘→ + Soco
110 Shiki Oboro Gurumal: →↓↘ + Chute
75 Shiki Kai: ↓↘→ + BB ou DD
Blue Demon: ↓↙← + Soco
DM: S108 Shiki Orochinagi: ↓↙←↙↓↘→ + Soco
Striker: 75 Shiki Kai

Combos

(básico)
1: B agachado, B agachado, B em pé
2: B agachado, A agachado, ↓↙← + A
3: B agachado, B agachado, B em pé, →↓↘ + Chute, ↘ + C
4: B agachado, C em pé, ↓↙← + A
5: B agachado, C em pé, →↓↘ + Chute
(intermediário)
1: Pulo/Crossup com B/C/D, C em pé, →↓↘ + B
(expert)
1: Pulo/Crossup com B, B agachado, B agachado, B em pé, →↓↘ + B, ↘ + C
2: Pulo/Crossup com B/C/D, B agachado, A agachado, →↓↘ + Chute
3: Pulo/Crossup com B/C/D, C em pé, → + A, →↓↘ + Chute
4: Pulo com B, C em pé, ↓↘→ + DD, ↓↘→ + A, ↓↘→ + A

5: Pulo com B, C em pé, ↓↘→ + DD, ↓↘→ + A, ↘ + C
6: Pulo com B, C em pé, ↓↘→ + DD, →↓↘ + D, ↓↘→ + A
7: Pulo com B, C em pé, ↓↘→ + DD, →↓↘ + D, ↘ + C
(counter mode)
1: SA, →↓↘ + Chute
2: Pulo com B, C em pé, ↓↘→ + DD, ↓↙←↙↓↘→ + P, ↘ + C
3: Pulo com B, C em pé, ↓↘→ + DD, ↓↙←↙↓↘→ + P, ↓↘→ + A

KYO-2

Golpes

114 Shiki Ara Kami: ↓↘→ + A, então:
-128 Shiki Kono Kizu: ↓↘→ + Soco
-127 Shiki Yano Sabi: →↘↓↙← + Soco
127 Shiki Yano Sabi: Soco após o 128 Shiki Kono Kizu
125 Shiki Nana Se: Chute após o 128 Shiki Kono Kizu ou 127 Shiki Yano Sabi
115 Shiki Doku Kami: ↓↘→ + C, siga com:
-401 Shiki Tumi Yomi: →↘↓↙← + Soco e então:
-402 Shiki Batu Yomi: → + P
R.E.D Kick: ←↓↙ + Chute
100 Shiki Oniyaki: →↓↘ + Soco
212 Shiki Kototuki You: →↘↓↙← + Chute
DM: Final Battle Core. Mu Shiki: ↓↘→↓↘→ + Soco
Striker: R.E.D. Kick

Combos

(básico)
1: B agachado, A agachado, →↓↘ + A
2: B agachado, A agachado, →↘↓↙← + B
3: B agachado, C em pé, →↓↘ + A
4: B agachado, C em pé, →↘↓↙← + B
5: B agachado, C em pé, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
(intermediário)
1: Pulo/Crossup com B/C/D, C/D em pé, →↓↘ + A
2: Pulo/Crossup com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + Soco, → + Soco
3: Pulo/Crossup com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→ + Soco, Chute.(C)
4: Pulo/Crossup com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + Soco, → + Soco.(C)
(expert)
1: Crossup com B/C/ ↓ + C, B agachado, C em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + Soco, → + Soco
2: Crossup com B/C/ ↓ + C, C em pé, → + B, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + Soco, → + Soco
3: Crossup com B/C/ ↓ + C, B agachado, C em pé, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
4: Crossup com B/C/ ↓ + C, C em pé, → + B, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
(counter mode)
1: SA, →↓↘ + A
2: SA, →↘↓↙← + B
3: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Soco

Team Edit (Secretos)

Para usá-los, é necessário que a máquina tenha os seguintes requisitos preenchidos:
- terminar o jogo com um time de 4 personagens em Roulette;
- conseguir 18 vitórias contra um oponente humano, então terminar o jogo;
- conseguir mais de 400 pontos de Battle Ability uma vez.

Feito isso, aparecerá o símbolo <K.I> abaixo do logo KOF na tela título. Então é só ir para a tela de seleção de personagens, colocar o cursor sobre o box de Roulette, segurar Start e apertar:

Shin Kyo: ←→↑←↓→
Iori Yagami: →←↑→↓←

SHIN KYO

Golpes

Hatchi Tetsu: de perto, ← / → + C
Issetsu Seoi Nage: de perto, ← / → + D
Ge Shiki Naraku Otoshi: pulo, ↓ + C
Ge Shiki Gou Fu You: → + B
114 Shiki Ara Kami: ↓↘→ + A, então:
-128 Shiki Kono Kizu: ↓↘→ + Soco
-127 Shiki Yano Sabi: →↘↓↙← + Soco
127 Shiki Yano Sabi: Soco após o 128 Shiki Kono Kizu
125 Shiki Nana Se: Chute após o 128 Shiki Kono Kizu ou Shiki Yano Sabi
115 Shiki Doku Kami: ↓↘→ + C, siga com:
-401 Shiki Tumi Yomi: →↘↓↙← + Soco e então:
-402 Shiki Batu Yomi: → + Soco
707 Koma Ho Furi: ←↓↙ + Chute
910 Shiki Nue Tumi: ↓↙← + Soco
100 Shiki Oniyaki: →↓↘ + Soco
212 Shiki Kototuki You: →↘↓↙← + Chute
75 Shiki Kai: ↓↘→ + Chute
DM: (nome não conhecido!): ↓↘→↓↘→ + Soco
-Carregável e Imbloqueável no MAX
DM: S108 Shiki Orochinagi: ↓↙←↙↓↘→ + Soco
Striker: Faz o SDM Orochinagi

Combos

(básico)
1: B agachado, A agachado, ↘ + D
2: B agachado, A agachado, →↓↘ + A
3: B agachado, C em pé, ↘ + D
4: B agachado, C em pé, →↓↘ + A
5: B agachado, C em pé, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
(intermediário)
1: Pulo/Crossup com B/C/D, C/D em pé, →↓↘ + A
2: Pulo/Crossup com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + Soco, → + Soco
3: Pulo/Crossup com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→ + Soco, Chute.(C)
4: Pulo/Crossup com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + Soco, → + Soco.(C)
(expert)
1: Crossup com B/C/ ↓ + C, B agachado, C em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + Soco, → + Soco
2: Crossup com B/C/ ↓ + C, C em pé, → + B, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + Soco, → + Soco
3: Crossup com B/C/ ↓ + C, B agachado, C em pé, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
4: Crossup com B/C/ ↓ + C, C em pé, → + B, ↓↘→↓↘→ + Soco.(S)
5: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + DD, →↓↘ + C.(C)
6: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + DD, ←↓↙ + B.(C)
7: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + DD, ↓↘→↓↘→ + Soco.(C)(S)
8: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + DD, ↓↘→ + A, Cem pé (C)
9: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + DD, ↓↘→ + A, →↓↘ + C.(C)
(counter mode)
1: SA, →↓↘ + A
2: SA, ↓↘→ + DD, ↓↘→ + A, ↓↙←↙↓↘→ + Soco.(C)
3: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + DD, ↓↙←↙↓↘→ + Soco.(C)
4: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Soco
5: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + DD, ↓↘→ + A, ↓↙←↙↓↘→ + Soco.(C)
6: Pulo com B/C/D, C/D em pé, ↓↘→ + DD, →↘↓↙← + B, ↓↘→↓↘→ + Soco.(C)

IORI YAGAMI

Golpes

Sakahagi: de perto, ← / → + C
Gyaku Sakahagi: de perto, ← / → + D
Ge Shiki Yumebiki: → + A, A
Ge Shiki Gou Fu In "Shinigami": → + B
Ge Shiki Yuri Ori: pulo, ← + B
108 Yami Barai: ↓↘→ + Soco
100 Shiki Oniyaki: →↓↘ + Soco
127 Shiki Aoi Hana: ↓↙← + Soco (pode ser feito até 3 vezes seguidas)
212 Shiki Kotokuti: →↘↓↙← + Chute
311 Sou Kushi: →↓↘ + Chute
Scum Gale: próximo do inimigo, →↘↓↙←→ + Soco
DM: 1211 Shiki Yaotome: ↓↘→↘↓↙← + Soco
DM: (nome não conhecido!): ↓↘→↓↘→ + Chute (overhead)
Striker: Yami Barai.

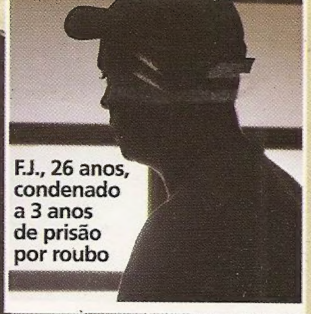
Combos

(básico)
1: B em pé, →↘↓↙←→ + Soco, → + A, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco
2: B em pé, →↓↘ + A
3: B em pé, → + A, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco
4: B agachado, A em pé, →↓↘ + A
5: B agachado, A em pé, ↓↙← + A, ↓↙← + A, ↓↙← + A
6: B agachado, A em pé, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(S)
(intermediário)
1: Pulo com A/C/D, C em pé, →↓↘ + A
2: Pulo com A/C/D, C em pé, ↓↘→ + Soco
3: Pulo com A/C/D, C em pé, →↘↓↙← + B
4: Pulo com A/C/D, C em pé, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco
5: Pulo com A/C/D, C em pé, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(S)
6: Crossup com ← + B, C em pé, →↓↘ + A
7: Crossup com ← + B, C em pé, ↓↘→ + Soco
8: Crossup com ← + B, C em pé, →↘↓↙← + B
9: Crossup com ← + B, C em pé, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco
10: Crossup com ← + B, C em pé, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(S)
(expert)
1: Pulo com A/C/D, C em pé, → + A, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco
2: Pulo com A/C/D, C em pé, → + A, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(S)
3: Crossup com ← + B, A em pé, C em pé, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco
4: Crossup com ← + B, A em pé, C em pé, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(S)
5: Crossup com ← + B, B agachado, A em pé, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco
6: Crossup com ← + B, B agachado, A em pé, →↓↘ + A
7: Crossup com ← + B, B agachado, A em pé, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(S)
8: Crossup com ← + B, A/B em pé, →↘↓↙←→ + Soco, → + A, ↓↙← + C, ↓↙← + C, ↓↙← + C
9: Crossup com ← + B, A/B em pé, →↘↓↙←→ + Soco, → + A, ↓↘→↘↓↙← + Soco.(S)
10: Crossup com ← + B, A/B em pé, →↘↓↙←→ + Soco, A/B em pé, →↘↓↙←→ + Soco, → + A, ↓↙← + C, ↓↙← + C, ↓↙← + C (próximo do canto)
11: Crossup com ← + B, A/B em pé, →↘↓↙←→ + Soco, A/B em pé, →↘↓↙←→ + Soco, → + A, ↓↘→↘↓↙← + Soco. (próximo do canto)
(counter mode)
1: SA, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco, ↓↙← + Soco
2: SA, ↓↘→ + A, ↓↘→↘↓↙← + Soco
3: Pulo com A/C/D, C em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↘↓↙← + Soco
4: Crossup com ← + B, C em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↘↓↙← + Soco
5: Pulo com A, C em pé, ↓↘→+A, ↓↘→↓↘→+Chute
6: Crossup com ← + B, C em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Chute
7: Crossup com ← + B, A/B em pé, →↘↓↙←→ + Soco, C em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↘↓↙← + Soco. (próximo do canto)
8: Crossup com ← + B, A/B em pé, →↘↓↙←→ + Soco, C em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→↓↘→ + Chute. (próximo do canto)

Made in Japan

A ponte entre Brasil e Japão

JBC
Nº25/ano 3
R$ 6,50 no Brasil



F.J., 26 anos, condenado a 3 anos de prisão por roubo

SAIBA POR QUE OS BRASILEIROS ESTÃO SE TORNANDO CRIMINOSOS NO JAPÃO

CONHEÇA OS COMPUTADORES QUE SERÃO USADOS COMO ROUPAS

ILHA NIIJIMA um pedaço do japão que parece a Grécia

O LAMEN É O PRATO MAIS CONSUMIDO DO JAPÃO

ARTE JAPONESA

AS GRAVURAS DO UKIYO-E CONTAM A HISTÓRIA DO JAPÃO ATRAVÉS

Já nas bancas.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115-Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457-Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701- (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905-Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660-Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b-Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707-L.104-BL01-Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908-Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L-Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444